

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

ČÍSLO 36

# PlayStation<sup>®</sup>

## Magazín

EXKLUZIVNÍ RECENZE

# C-12 FINAL RESISTANCE

DEN ZÚČTOVÁNÍ! NAKOPEJTE JEDNOU  
PROVŽDY ZADEK SLIZKÝM VETŘELCŮM!

# EVIL DEAD

Zombies, motorovky a obrovská hromada masa!  
Nástupce Resident Evilu pro všechny řezníky!

# THE SIMPSONS WRESTLING

Když Marge útočí - nové informace o Springfieldském zápasu

## RECENZE

C-12: FINAL RESISTANCE  
VANISHING POINT  
ISS PRO EVOLUTION 2  
LIBERO GRANDE 2  
FEAR EFFECT 2:  
RETRO HELIX  
THE MISSION  
BUZZ LIGHTYEAR OF  
STAR COMMAND  
POWER RANGERS  
CALIFORNIA WATERSPORTS  
EUROPEAN SUPER LEAGUE  
F1 WORLD GRAND PRIX 2000  
UNREAL TOURNAMENT  
PS2 RECENZE  
A DALŠÍ!

Cena 230,- Kč Březen 2001



OMEGA  
PUBLISHING GROUP LTD.

Buhenská nábreží 308  
170 84 Praha 7  
Tel.: 02/6387 1643

NÁVOD NA FINAL FANTASY IX ■ 8 HRATELNÝCH DEM NA CD ■ STAR WARS:  
STARFIGHTER ■ WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001 ■ TOY STORY RACER  
■ 10 STRAN O PS2 ■ BATMAN RACER ■ SEGA TVOŘÍ PRO PLAYSTATION ■



## PlayStation Magazin

### Výkonný ředitel:

Jan Srátek

### Šéfredaktor:

Jan Modrák (janm@psmag.cz)

### Na tomto čísle spolupracovali:

Jakub Holý, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Jiří Zidek, Lukáš Kolínský, Lukáš Danihelka

### Překlad převzatých materiálů:

Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

### Jazyková úprava:

Šárka Kvasničková

### Hotline PSM:

Lukáš Kolínský - zodpovězení dotazů ohledně her  
tel.: 0605/566 525 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)  
tel.: 02/8387 1637

### Grafická úprava a sazba:

Vedoucí: Jakub „Masák“ Červinka (pecenac@inbox.vol.cz)  
Karel Roubal, Pavel Řezáč

### Vydavatel a redakce:

Omega Publishing Group, s. r. o.  
Oficiální český PlayStation Magazin  
PO BOX 182, 170 04 Praha 7  
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA  
PUBLISHING GROUP S.R.O.

### Inzerce:

Vedoucí Inzerce: Jaroslav Krušich, David Dvořák  
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

### Distribuce:

Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka  
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

### Omega Publishing, s. r. o. dále vydává časopisy:



### Náklad:

20 000 kusů

### Cena výtisku s CD:

230 Kč

### Originál vydává:

Future Publishing,  
30 Monmouth St.  
Bath, Somerset BA1 2BW  
www.futurenet.com  
Senior Editor: Mark Donald



## úvodní slovo...



Sony nám tento měsíc prozradilo malé tajemství. Jedno z jejích největších želfezek v ohni PS2, „pouliční“ závodní hra *The Getaway*, začala svůj život jako hra pro

PSone. Vývojáři Team v Soho vytvořili celou jednu úroveň, než se rozhodli ambiciózní projekt přesunout na PS2.

Je to poměrně příznačné - spíše než vydavatelé se o PlayStation 2 zajímají vývojáři. Stejně jako my hráči, i programátor daleko raději programuje pro novou konzolu, která ho zdaleka neomezuje tolik jako šest let stará technologie. Jsou však zřejmě i tací, kteří k tomu přistupují opačně a právě vývoj na PSone berou jako tu pravou výzvu. V tomto čísle se poprvé objevuje zmínka o dalším PSone skvostu budoucnosti (*Syphon Filter 3*), takže nás nikdo nemůže obviňovat, že stále dokola omíláme těch několik málo posledních mohykánů. Přibývají další a další, a pokud se tahle zatím neoficiální zpráva potvrdí, máme zaděláno na parádní hráčskou horečku. A s LCD displejem a baterií (str. 9) bude prakticky nemožné se jí vyhnout.

Když už jsme u hráčské horečky, tahle uzávěrka byla asi nejtvrďší za poslední rok. Takového bobříka zodpovědnosti jsme ještě nikdy neabsolvovali - hrát *ISS Pro Evolution 2*, nebo pracovat? No dobrá, hra dostala 10/10 (str. 46), ale opravdu si pořádně rozmyslete, zda ji chcete vlastnit. Je dost možné, že vám trochu pocuchá životní rytmus.

A ještě poslední věc - vzhledem k velkému zájmu chystáme v nejbližších číslech rozjetí rubriky čtenářských recenzí. Chcete-li se proslavit, napište přibližně 200 slov o jakékoliv oblíbené či neoblíbené hře a pošlete nám je do redakce.

Je čas na pomstu čtenářů...

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM  
EXKLUZIVNĚ!



## NA OBALCE



### C-12: Final Resistance 040

Jedna z nejočekávanějších her poslední doby je zrecenzována a zhodnocena na celých čtyřech stranách!



### Evil Dead 032

Neuvěřitelně dlouhý pohled na další filmovou hru. Připravte si sekery a motorovky a vyražte do boje...



### The Simpsons Wrestling 030

V rohu ringu sedí Homer, Bart a zbytek rodiny a chystají se vyrazit proti zbytku Springfieldu.



### ISS Pro Evolution 2 046

Původní *Pro Evolution* byl nejlepší fotbalovou hrou. Může být její pokračování ještě lepší?



### Final Fantasy IX 066

První část návodu na megalomanské RPG je tady a vy už nemusíte truchlit!



### Star Wars: Starfighter 088

Hvězdné války na PlayStation 2 vypadají jako pořádně zajímavá záležitost. Přesvědčte se, že si nevymýšlíme v našem PrePlayi.

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA

OBRÁTE  
LIST!











HAHAHAHA! ŘÍKAJÍ, ŽE JSEM  
BLÁZEN. ALE JÁ JIM UKÁŽU.  
SVĚT SE BRZY BUDE MUSET MÍT  
NA POZORU PŘED MÝMI HRAMI.

- Ⓐ Udělejte si vlastní hru
- Ⓒ Zdarma součástí PS2
- ⓧ Naučte se programovat
- Ⓒ Ovládněte svět

# BASIC INSTINKT

Říká se, že každý člověk má v nitru román, stačí ho jen napsat.  
Tak proč to nezkusit se skvělou videohrou?

Abyste mohli napsat videohru, musíte mít rozpočet asi jako při tvorbě filmu a malou armádu programátorů, jasné? Pokud si ale koupíte PlayStation2, dostanete od Sony disk s čímśi, co se nazývá YABASIC - utilitou, díky níž se do psaní her budete moci pustit prakticky okamžitě.

No dobře, nikdo netvrdí, že se díky YABASIC (zkráceně „Yet Another Beginner's All-Purpose Instruction Code“) přes noc stanete Hideo Kojimou a vysypete z rukávu další *Metal Gear Solid*, ale jedná se o pozoruhodně přístupný programovací jazyk, s jehož pomocí lze vytvářet jednoduché hry, a může se stát prvním krokem k tomu, abyste si našli práci v tomto průmyslovém odvětví.

Programovací jazyk BASIC, z něhož YABASIC vychází, se objevil na samém počátku éry domácích počítačů, kdy na Zemi vznikaly takové prehistorické kreatury jako Sinclair ZX Spectrum a Commodore 64. Starší čtenáři si možná pamatují, jak opisovali z knížek a časopisů celé sloupceky textu, který obsahoval podivné příkazy typu „LABEL LOOP“, „REM GRAPHICS“ a „GLOBUS“. Tyto příkazy nám utkvěly v hlavě asi proto, že struktura BASICu, spočívající v „stane-li se tohle, udělej tohle“, je lidské řeči bližší než moderní programovací jazyky, např. C++. U YABASICu na PS2 je chytré to, že je vytvořen tak, aby systém mohl využívat možnosti polygonového kreslení a uživatel měl možnost vytvářet hry, které nesestávají pouze z teček, bloků a křivek.

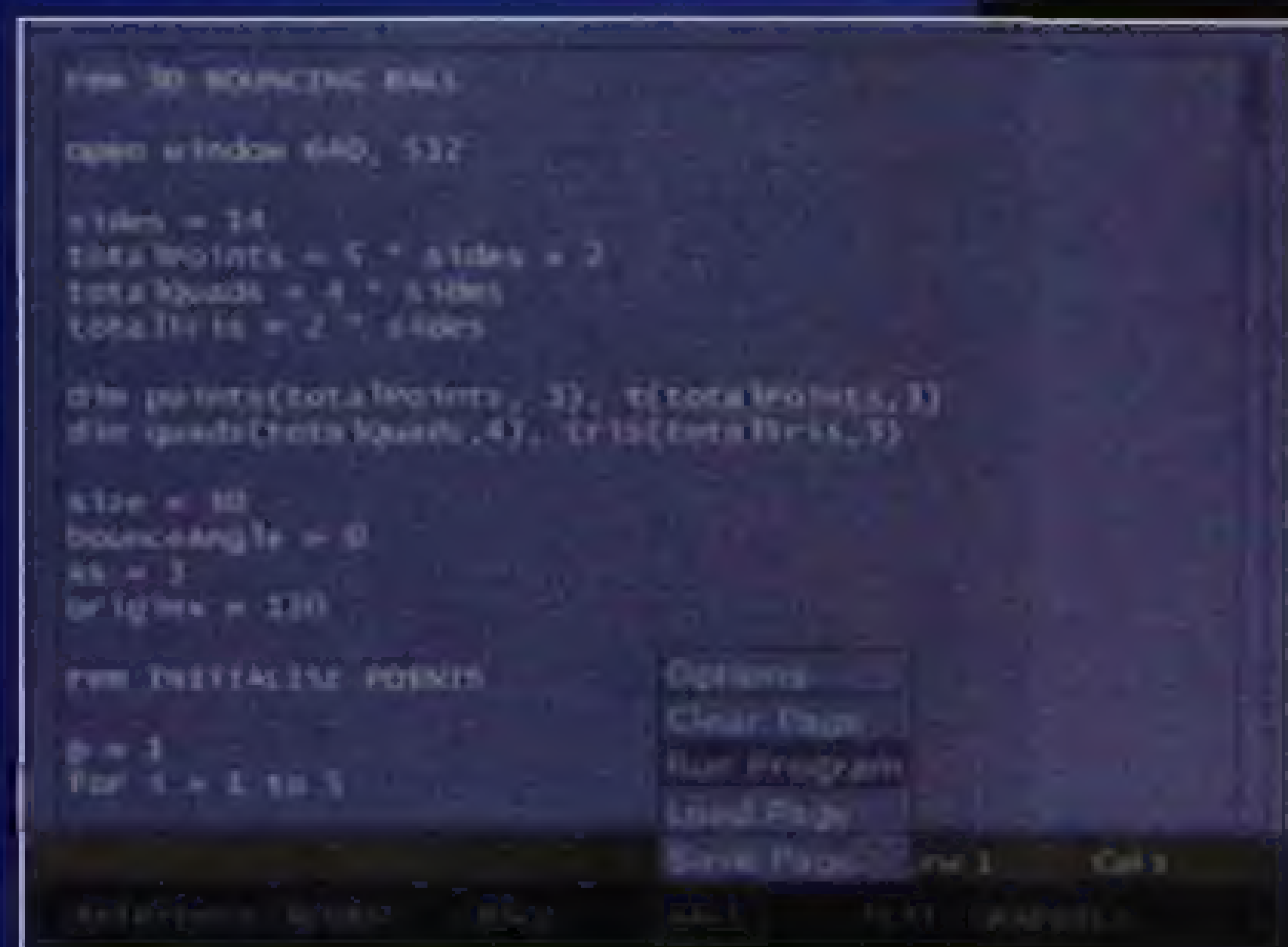
Jak to tedy funguje? Šoupněte do mechaniky přiložený demo disk a můžete se podívat na úvod a začít pronikat do tajů programování za pomoci standardního joypadu (což je dost složité), nebo si do USB portu konzoly připojíte USB klávesnici (což je mnohem jednodušší). Můžete si pohrát s ukázkou programu na disku, pokusit se napsat vlastní prográmeček a výsledek si nahrát na paměťovou kartu. Zajímavé je si uvědomit, jak to zapadá do PS2 sítě, kterou Sony plánují.

YABASICové programy jsou obecně dost malé, takže si je lze snadno stáhnout z webové stránky

nebo poslat na server, aby k nim měli přístup vývojáři a ostatní uživatelé. Už si představujete, jak své jméno uvidíte napsané velkými písmeny, až vyhraje soutěž o nejlepší hru v YABASICu? I to je možné... ■

Pete Wilton

**Ukázka programu:**  
BASIC (napravo) nevypadá zrovna elegantně, hry, které v něm napíšete, by ale mohly.

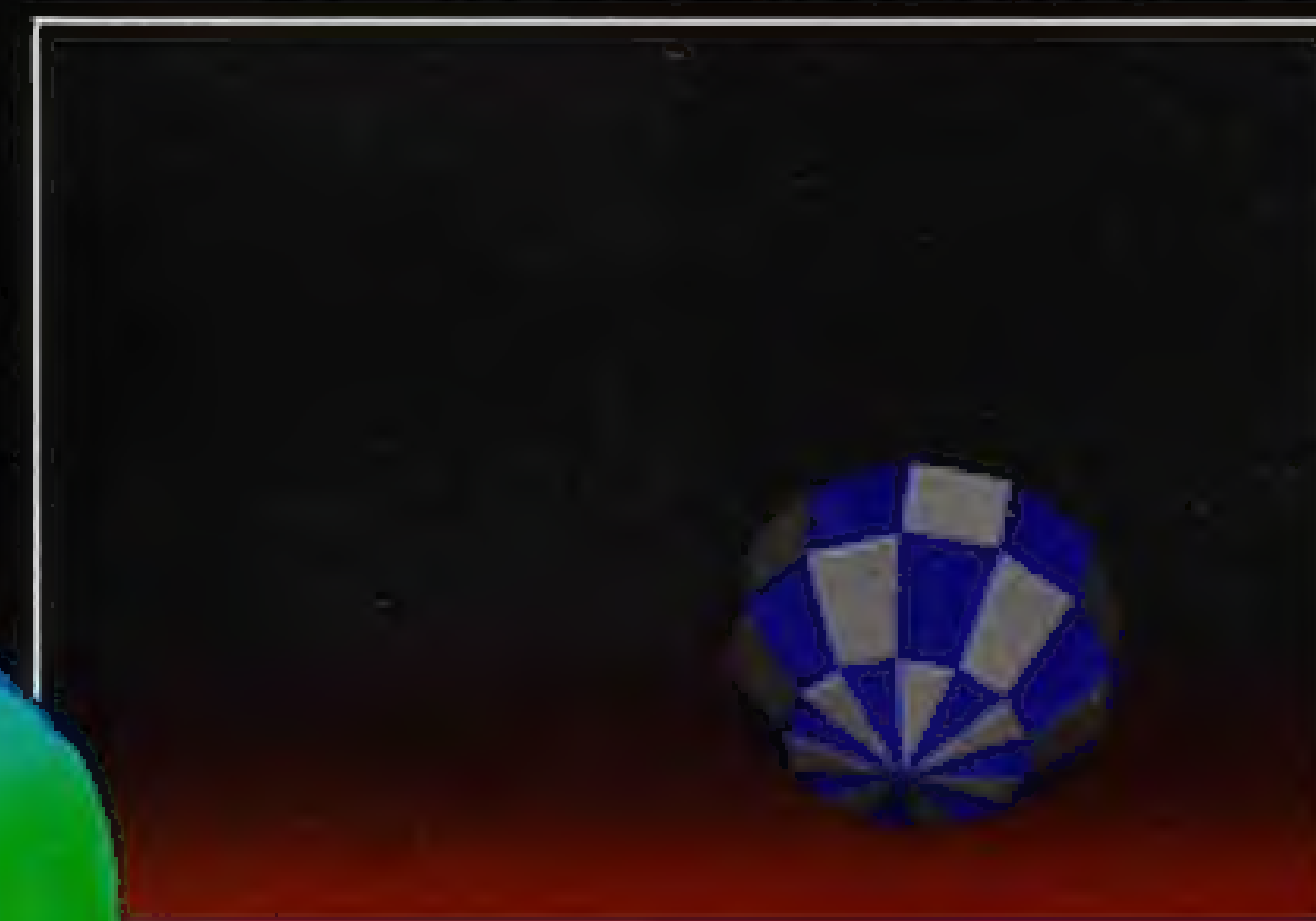




### Pamatujete na Yaroze?

YABASIC není první vpád Sony do říše amatérských her. V roce 1997 byla vydána černá Yaroze PlayStation, speciálně upravená mašinka, na niž šlo, po připojení

k PC nebo macovi, programovat. Byly k ní dodávány disky nabitými různými utilitami, včetně kompilátoru C a spousty grafických a zvukových souborů. Jak to s ní dopadlo? Po vydání stála přes dvacet tisíc korun. O dva roky později spadla cena na patnáct tisíc, ale aby fungovala, potřebovali jste k ní ještě nadupaný počítač. Není divu, že Sony už formát Yaroze nepodporuje.



**Tančící čáry:** s YABASICem, který vám otvírá novou říši možností, bude snadné vytvářet složité tvary - jako třeba ty na obrázcích výše - a pak je uvést do pohybu. Na rozdíl od Yaroze si nebudete muset k uvedení do provozu pořizovat žádnou speciální výbavu - jediné, co potřebujete, je PS2 a televize.



# LOADING

**NEJNOVĚJŠÍ  
ZPRÁVY ZE SVĚTA  
PLAYSTATION...**

## TENTO MĚSÍC

### UEFA CHALLENGE

Hra dostala název. Podívejte se na nejnovější příspěvek do fotbalové PlayStation ligy od Infogrames.

strana 014

**PSM  
EXKLUZIVNĚ!**



### TOMB RAIDER

Filmová představitelka Lara je připravena podepsat smlouvu i na další dva filmy Tomb Raider.

strana 011



### TECHNOMAGE

Bláznivý název, bláznivá hra. Dozvíte se, proč stojí za to se zajímat o nové RPG od Infogrames.

strana 010

**PSM  
EXKLUZIVNĚ!**



### MILIONÁŘ

Who Wants To Be A Millionaire? určitě nepatří mezi nejslabší kvízové hry na PlayStation. Dokonce patří mezi ty nejúspěšnější!

strana 010



### PLUS!

DAVE MIRRA 1.5. THE GETAWAY NA PS1?, DIETA A ŠTUPACKÝ Z JAPONSKA, ROZBOR ZRANĚNÍ SE SESTROU BOLESTÍ.



SEGA NA PLAYSTATION

## SEGA TO ROZJÍŽDÍ



**SEGA VZDÁVÁ DREAMCAST A POUŠTÍ SE DO CELÉ  
ŘADY TITULŮ PRO PS2 I PSONE.**

**S**ega ohlásila, že končí s výrobou Dreamcastu, a i když pro svou konzolu bude i nadále vydávat hry, chystá celou plejádu titulů pro ostatní konzoly, včetně PlayStation2 a PSOne. Definitivně tak ukončili svou hardwarovou historii a stávají se softwarovým gigantem, který má podle PSM šanci pořádně potrápit Electronic Arts.

Pro PlayStation2 jsou potvrzeny tituly jako Virtua Fighter 4, Space Channel 5 a Sega bude dost možná konkurovat EA svou sportovní řadou s licencemi NBA, NHL a NFL, nemluvě o pokračování výborného Virtua Tennisu. Sega se rovněž dohodla s Acclaimem a vy-

dá s jeho pomocí několik titulů, které na Dreamcastu patřily k nejúspěšnějším, mj. Crazy Taxi, Zombie Revenge či 18 Wheeler American Pro Truck.

Tím to však zdaleka nekončí - Sega nezapomíná ani na PSOne.

I když zde zmínila jen plán vydat pro pů-

vodní PlayStation několik nejúspěšnějších Saturnových her. Ať už budou tři nebo jich bude dvacet, je to

skvělá zpráva - s určitostí se dočkáme Sonica, na další ohlášené hry si budeme muset počkat. My v PSM

jste vytáhli starý Saturn a začali snít nad tituly, kterých se možná dočkáme - báječné originální Nights, mlátička



## SEGA

Virtua Fighter, série Panzer Dragoon atd. Na Saturnu je z čeho vybírat a tyto hry mohou pořádně prodloužit život PSOne.

Samozřejmě bude nějakou dobu trvat, než se zmíněných her dočkáme - Sega na nich sice tajně pracuje již hezkých pár měsíců, předpokládáme však, že první tituly se objeví až na podzim nebo před Vánoci. Více informací přineseme v příštím čísle.







**Riziko mobility: Takhle budeme dopadat poté, co při hraní přehlédneme nějakou překážku.**

MINIDISPLEJ

# MOBILNÍ HRÁTKY

**WILD THINGS MAJÍ PRO SVŮJ MINIDISPLEJ BATERIE A CHYSTAJÍ SE OVLÁDNOUT ULICE.**

**F**řinášíme novinu, na kterou čekali všichni, kdo se někdy nějak zapletli s PlayStation - vznikla přenosná PlayStation! Ano, díky prvním bateriím, které už se prodávají v Británii, zmizela potřeba zdi a zásuvky, kam byste ji připojili.

Společnost Wild Things, která se zabývá vývojem příslušenství a jež pro nás vyrobila minidisplay, o němž jsme psali v PSM34, teď přichází s baterií napájející jak display, tak konzolu PSone. Tato baterie - velká zhruba jako krabice mléka - byla vyvinuta speciálně pro PSone a perfektně si s konzolou rozumí.

Wild Things slibují plné tři hodiny hraní, než bude třeba baterie dobít. Pak vám samozřejmě nezbude než se vrátit k tradiční zásuvce, abyste baterie opět uvedli do provozuschopného stavu (nabíjení trvá osm hodin). To už je ale jen malé nutné zlo. Představte si, jak vám teď budou, třeba s ISS nebo Metal Gear Solid, popřípadě Resident Evil 3, krásně ubíhat ty dlouhé nudné cesty vlakem nebo autem. Možností jsou nekonečné - a poté, co jsme si s displejem i baterií hráli celý den, musíme přiznat, že nás to víc než zaujalo.

Wild Things také slibují spoustu doplňkového příslušenství k minidisplay. Display má například exter-

ní vstupy, takže na něm můžete sledovat televizi, video, DVD a hrát na PlayStation2, baterie však fungují jen pro PSone. Chystají se i speciální sluchátka, která by nahradila nemastný zvuk vestavěných reproduktorů, a nezapomíná se ani na speciální kufřík, kam se celá tahle sestava i s ovladači a hrami bude dát vměstnat. Proti tomu je Game Boy pouhý břídl!

Minidisplay od Wild Things je v anglických regálech označen cenovkou 99 liber, tedy něco pod 6 tisíc korun. Baterie by měly dorazit někdy uprostřed března s cenou kolem 30 liber (tj. necelé 2 tisíce) a jistě nebude chybět ani speciální balík. Přesto opět musíme doplnit,

že považujeme za nepravděpodobné, že by se tyto produkty dostaly do České republiky.

Tady si budeme muset počkat na oficiální display od Sony. Podle našich informací by snad mohl být s trochou štěstí vydán někdy koncem letních prázdnin, ale pevnější plány chybí. Chris Deering, šéf Sony Europe prohlásil: „Diváme se na PSone spíše jako na přenosné než na mobilní zařízení.“ To ovšem neznamená, že by se Sony o mobilní hraní nezajímala - ba naopak. Chystá se využití mobilních telefonů. I tady si však budeme muset počkat a i tady je otázkou, zda v ČR vůbec budeme moci připojit svůj mobil k PSone.

## LOADING

## UNDER COVER

### MIRRA EFFECT

Tento měsíc máme dobré zprávy pro vyznavače pouličního sportu. Přestože zatím není nic potvrzeno, Acclaim uvažují o vydání rozšířeného balíku pro zlatý důl extrémních biků Dave Mirra Freestyle BMX. Doplňkový balík bude obsahovat nové trati, borce i kola. Datum vydání dosud nebylo určeno, ale je pravděpodobné, že k nám Dave Mirra 1.5 dorazí už někdy koncem tohoto roku.

### FEARED EFFECT

V USA zakázali reklamu na výpravný trhák Fear Effect: Retro Helix, protože je prý příliš neslušná a sugestivní. Reklama zobrazuje dvě dívky, oblečené jen do spodního prádla, v pozici, kdy Rain sedí obkročmo na Haně a masíruje ji ramena. Text reklamy říká: „Není divu, že je tenhle příběh schopen způsobit třináct orgasmů.“ Doufáme tedy, že neviděli obrázky obou slečen z preview v minulém čísle!



**To je horko:** Američtí cenzori se při pohledu na Fear Effect 2 pořádně zapotili.

### CHYSTÁ SE SP3

Fanoušky 3D akční špičkové hry Syphon Filter a Syphon Filter 2 určitě potěší zpráva, že se Sony chystá završit sérii třetím dílem, který by měl vyjít v druhé polovině letošního roku. Původní hra byla inspirována mistrovskou špičkovou hrou Hideo Kojimě Metal Gear Solid. Měřítkem uznání, které si hra získala, může být fakt, že jeden z Hideových spolupracovníků označil Syphon Filter 2 za zdroj inspirace pro nové pohyby Solid Snakea v připravovaném pokračování Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty pro PS2.

### WEB UPDATE

SCEE znovu zpřístupnil své playstationové stránky na [uk.playstation.com](http://uk.playstation.com). Někdy čas už také běží české oficiální stránky na [playstation.sony.cz](http://playstation.sony.cz), a pokud jde o náš server, chystáme velmi brzy nový vzhled.



NOVA ADVENTURA

# DUCHOVÉ A SKŘETI

INFOGRAMES CHYSTAJÍ VYDÁNÍ ADVENTURNÍ SÁGY *TECHNOMAGE*.

**T**radiční erpégečková směsice duchů, skřítků a středověku v podobě titulu *Technomage* od vývojářů Sunflowers, již hodlají v dubnu vydat Infogrames, by měla být netradičně obohacena adrenalinovou injekcí.

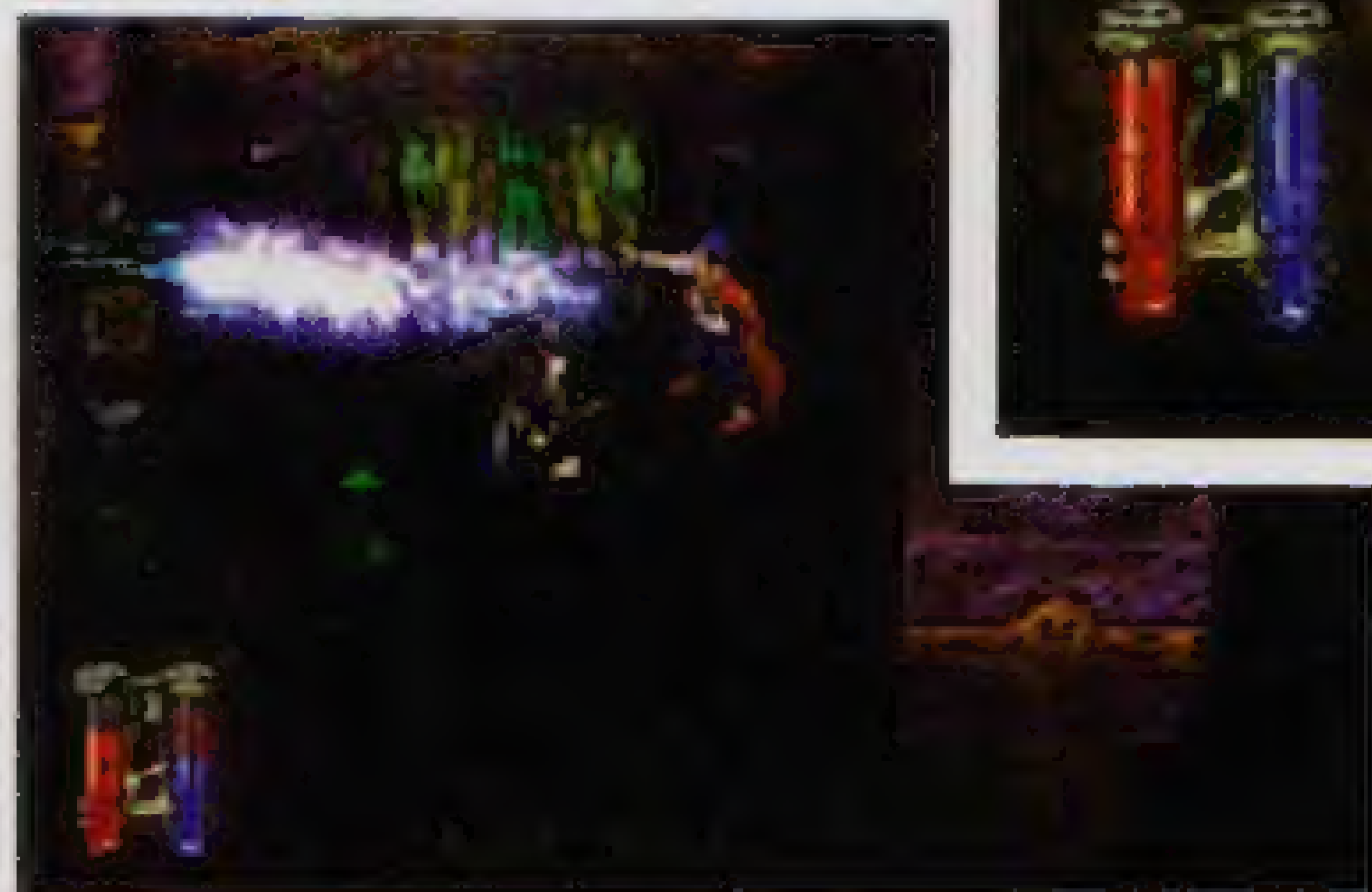
*Technomage* je, přestože obsahuje RPG prvky a má tahový bojový systém, spíše akční adventura než RPG.

Hrajete Melvina, dvacetiletého druidského učně, který se setkává s Talis, stejně starou charismatickou slečnou. Ve fantastickém světě Gothů podnikáte řadu rozmanitých výprav, během nichž přijdete do kontaktu se zhruba 50 nehratelnými postavi-

vami, to všechno v osmi různých typech prostředí.

Příběh se točí kolem ohyzdných stvoření z podzemí, která se chystají zamořit celou planetu. Z této zápletky vyplývá tradiční úkol - zničit nepřátele a pomoci místním obyvatelům - který je však navíc obohacen náročnějšími bitvami s bossy. Infogrames slibují, že se hráči budou muset utkat s několika neuvěřitelně silnými zloduchy.

Každý protivník má nějakou slabost, což vás bude nutit, abyste při nastolování míru používali nejen pěstí, ale i hlavu. Ve hře si budete muset poradit se vším možným, opatry počínaje a opicemi konče, a pomáhat si budete jak tradičními středověkými zbraněmi, tak magií. ■



„Přestože obsahuje RPG prvky, je to spíše akční adventura.“

**V *Technomage* se budou mísit adventurní prvky s RPGčkovým příběhem a bojovým systémem.**

JAK NA DORTY

## PŘEVVRATNÝ FITNESS VYNÁLEZ

NA OBZORU JE STUPADLOVÁ PERIFERIE.

**P**okud patříte k lidem, kteří při otázce „Kdo snědl všechny ty zákusky?“ nevinně zvedají ruce nad hlavu, pak snad právě vy uvítáte tento vynález.

Japonští vývojáři Twilight Express přicházejí s bizarní hrou *Happy Diet*, kterou vymysleli proto, aby vám pomohli shodit přebytečná kila a posílit ochablé svalstvo.

Hra, k níž je dodáváno stupadlové periferní zařízení, připomínající náčiní používané v posilovně, by vás měla jednak zaskvětit do tajů zdravé výživy a jednak vás vytáhnout z křesla. Nejprve si budete podle šikovné příručky vybírat zdravá jídla ze špajzu ve hře a pak s tím začnete i ve skutečnosti.

Až zjistíte, jaký že druh salátu máte kupovat, začnete se postupně řídit i dalšími

doporučenými radami, které se objevují na obrazovce, když se vaše postava vydá třeba běhat. Stejně jako *Dancing Stage Euro Mix* vám i tahle hra ukazuje, kolik jste během pohybu spálili kalorií. Kdo řekl, že je hraní her nezdravé? ■



**Už žádné křeslo:** Na cestě je hra, která z vás udělá atlety.

POKRAČOVÁNÍ WWTBAM

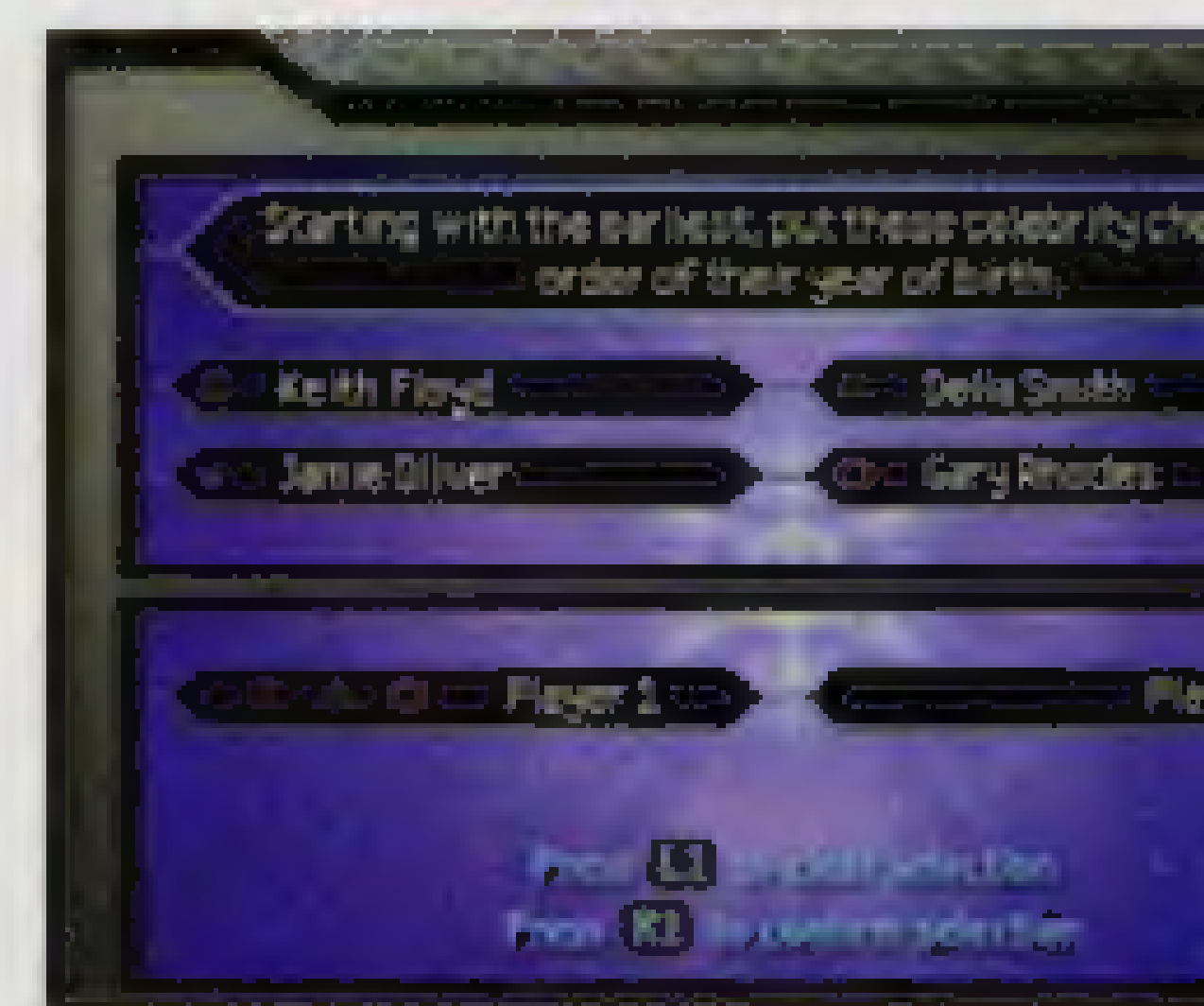
## EIDOS LÁMOU JEDEN MILION

PRODALO SE MILION KOPIÍ A UŽ SE PRACUJE NA POKRAČOVÁNÍ.

**V**yvojáři Hothouse Creations se pustili do práce na dalším dílu eidosovské *Who Wants To Be A Millionaire*, což je konverze populární televizní show.

Novinky s právy o této nové hře se vynořily poté, co bylo oznámeno, že původní hra prodala během pouhých 121 dnů 625.000 kopií a stala se největší vánoční hitovkou. Tento titul je vlastně jedinou výhradně britskou hrou, které se podařilo na ostrovech prodat více než milion kopií.

Ačkoliv Hothouse pracuje na několika mezinárodních verzích, nemáme informace o tom, že by u nás měla vyjít česká verze, a zdá se tedy, že tento titul je určen výhradně hráčům zbyhlým v angličtině a znalým anglické kultury, protože otázky jsou často velmi anglofonní. Pro ty máme dobrou zprávu, protože Eidos uvažuje o několika specializovaných verzích, tedy např. hudebních, sportovních a filmových dodatcích. My bychom ale přeci jen raději na PSone uvítali pana Čecha. ■



**Správně:** *WWTBAM* (nahore) prodala více než milion kopií.



FILM TOMB RAIDER

# ANGELINA CHCE VÍC

JOLIEOVÁ PODEPSALA SMLOUVU I NA DALŠÍ DVA FILMY TR.

**P**o letech čekání se konečně plně rozběhla práce na filmu *Tomb Raider* a Angelině Jolieové se v roli Lary zalíbilo natolik, že podepsala smlouvu ještě na další dva filmy. Tedy samozřejmě pokud se ten první bude dobře prodávat.

Hollywoodský kolotoč se nyní točí kolem filmu *Lara Croft - Tomb Raider* (tak přesně se film v originálu jmenuje), který by měl mít ve Spojených státech premiéru se vši parádou a humbukem 15. června. Česká premiéra bude následovat 23. srpna!

Co se zápletky týče, z nedávno vydané ukázky se toho moc nedozvíme, zato jsme si řádně lknuli akčností filmu. Lara šplhá po lanech, střílí po obrovském robotovi a pustí se do drsné bitvy proti skupině těžce ozbrojených vojáků a přitom se houpe na laně na bungee.

Skvěle vypadá i prostředí - rozlehlá hrobka nenechá nikoho na pochybách o tom, že jde o *Tomb Raider*, a styly hry odpovídají laňny oblečky. A právě skutečnost, že je tenhle film přesně takový, aby si ho užili právě příznivci hry, nás zaujala nejvíc.

Ve vedlejších rolích se představí Chris Barrie, kterého jsme viděli v *Červeném trpaslíkovi*, a také John Voight, otec Angeliny Jolieové. Zajímavé na tom je, že bude hrát Lorda Crofta, tedy Laňna filmového otce. Jak důvtipné.

Aktuální informace, ukázku a spousty záběrů najdete na [www.tombraidermovie.com](http://www.tombraidermovie.com)



**Lara žije:** Angelina Jolieová ve filmu *Tomb Raider* (nahoře npravo) a záběry z trajleru!



EXKLUZIVNĚ

## ZTRACENÝ LEVEL

THE GETAWAY MÁ JEDNU ÚROVEŇ HRATELNOU NA PSone.

**N**aše nedávná výprava, jejímž cílem bylo spatřit jednu z nejnetrpělivěji očekávaných her pro PlayStation2, *The Getaway*, přinesla jisté nové a neuvěřitelné informace. Chystaná gangsterka byla totiž původně plánována pro PlayStation1.

Na verzi pro PSone se začalo pracovat už v roce 1999. Firemní vývojářské studio SCEE, zvané Team SoHo, se dostalo tak daleko, že v podstatě dokončili celou první úroveň. Pak byla ale práce zastavena. Tým prohlásil, že je nadmíru spokojen s tím, jak hra vypadá - a chlubil se fotograficky realistickým vzhledem ulic.

V tvrdé konkurenci titulů, jako *Driver* a jeho pokračování, a navíc v době, kdy se začínalo pracovat na prvních hrách pro PlayStation2, se producenti týmu SoHo rozhodli, že co nejdříve přejdou k systému konzoly nové generace - nedokončenou *The Getaway* odložili, aby vytvořili nový nefalšovaný PS2 titul, a ne jen předělávku hry pro PSone.

Ona první úroveň ale stále existuje, schovaná kdesi v zaprášených skladech Team SoHo a my uděláme všechno proto, abychom z ní tuhle PSone verzi dostali.



## PLAYSTATION BAZAR

Nejlevnější v Praze  
Velký výběr  
Vykupujeme hotově

Vltavská ul. 28  
Praha 5 - Smíchov  
Tel./Fax: 57 31 38 14

[www.cd-bazar.cz](http://www.cd-bazar.cz)



## PREVIEW

Zkuste si zahrát na té „špatné“ straně válce.



### ZEONIC FRONT: MOBILE SUIT GUNDAM 0079

Gundamovský revival pokračuje. Po vydání *Mobile Suit Gundam* pro PS2 na sklonku loňského roku přichází *Zeonic Front*, kde jsou hráči rekrutováni armádami jednotkami Zeon, aby bojovali proti Federaci Země. Hra obnáší strategické rozmísťování mnoha jednotek, přičemž

hráč plní roli velitele. A dostojí-li *Zeonic Front* tomu, co slibuje, totiž něco mezi *Gundam Universe* a *Front Mission Alternative*, pak to bude vůbec první strategicky laděný a trojrozměrný gundamovský titul pro PlayStation. A to je rozhodně dobrá zpráva.

### KURU-KURU MARU-MARU

Ano, i my víme, že co se řízení auta týče, nemá *Gran Turismo 3* konkurenci, ovšem pokud vyjdete z autoškoly jménem *Gran Turismo*, pak záhy shledáte ucpané tokijské ulice příliš svazující. A právě zde přichází ke slovu komiksová závodní hra od Hudsonu - její název by šel volně přeložit: „Otoč, otoč, zatoč, zatoč“.

Nápad je to celkem jednoduchý - naučit se dopravní zvyky i řízení auta prostřednictvím 15 lekcí, a to za hudbního doprovodu nejposlednějších japonských popíkových hitů. Háček je v tom, že povely, které dostáváte od instruktora, je třeba provést za dobu trvání písničky. Mezi jednotlivými lekcemi vás pobaví humorné scénky s instruktory, ačkoli my osobně jsme žádného zábavného učitele autoškoly ještě nepotkali. A jelikož se některé scény odehrávají na poušti, nebo dokonce na ledových pláních, dá se očekávat, že hra pozdvihne schopnosti japonských řidičů na dosud nevidanou úroveň.



Autoškola na japonský způsob.

# ORIENT EXPRESS

VŠECHNY NEJNOVĚJŠÍ JAPONSKÉ PLAYSTATION NOVINKY PŘÍMO Z TOKIA

## ONIMUSHA

### V MINULÉM ČASE

CAPCOM SÁZÍ NA ONIMUSHU A GUNDAM ŘADÍ JAK SMYSLŮ ZBAVENÝ.

**R**eklamní kampaň na *Onimushu* začala ve velkém stylu - pro vysvětlenou: *Onimusha Warlord* je naprosto neuvěřitelná hra Capcomu ve stylu *Resident Evil* jen s tím rozdílem, že se odehrává ve středověkém Japonsku (že by zombie proti samurajům? Ano, přesně tak). Zkušební verze tohoto potenciálního akčního hitu pro PS2 se dostaly do řetězce herních obchodů Tsutaya už v prosinci a u některých prodejců lze dokonce zhlédnout naprosto úžasné videosekvence přímo ze hry. Derna, plakáty a stánky s už teď slavným alter-egem Takeshiho Kaneshira zápasí o pozornost s bandaiovskou střílečkou *Mobile Suit Gundam*, jež se - navzdory možná méně oslnivé hratelnosti - stala obrovským hitem. A *Gundam*, ať už v podobě obyčejného dema nebo extravagantní vylohy v obchodě, vždy přiláká zájem celého davu přihlížejících, jejichž věk se obvykle pohybuje nad třicet.

Ostatně v Japonsku za sebou máme takový hodně gundamovsky mesic. Vedle robotů střílečky pro PS2 byly z původního televizního seriálu zkomponovány tři filmy a ty vydány na DVD s úžasným soundtrackem v novém 5.1 Dolby Digital (pro zájemce nechybí anglické titulky). Ovšem pokud byste po nich zatoužili, pak se přejívejte na pořádkou pátku, protože japonská animovaná DVD a videokazety jsou patrně vůbec nedražší na světě. Pokud vás zájem přesto neutuší, pak vezte, že by vás tyhle tři stříbrné disky přuly v přepočtu asi na osm tisíc korun. A to ještě pouze tehdy pokud byste se je koupili přímo tam, na místě.

Ted se podívejme do úplně jiné cenové kategorie, protože Sony v Tokiu především svého robopseka A BO. Na zázrak se přišli podívat návštěvníci všech věkových kategorií - a nemá o z nich šej, dokonce hned objednávali stánky vhodné umístění pro východ. Maly robomazlíček ještě oznamují uchvatit srdce dětí, ovšem nasoudit patří rodičům, kteří si asi v nejednom případě položí otázku „A můžeme s tím dovozt?“

Předvedeno by o jen pár prototypů, ale i tak si člověk může udělat obrázek o tom jakým směrem se ubírá jejich vývoj. Pokud byste si robopseka nové generace nemohli dovozt (a za skoro šedesát tisíc v přepočtu to není ani náhodou levné), pak zde byl pro vás právě ten speciální stánek, kde jste mohli koupit a espon suvenýry.

Japonští pařáti, ti se ale mají! Videodema nejnovějších her se na ně usmívají z výloh obchodů.





## NOVÉ TITULY

### BOMBERMAN LAND

HUDSONSOFT (PS1)

Na scénu se vrací tolik populární zábavička, v níž je snad všechno - od totálního masakru v nepřehledném labyrintu, přes setkání s klony na exotických cestách až po... bůhvíco. Nejposlednější bombermanovská záležitost přidává do beztak barvitého koktejlu prvky adventury. Děj se odehrává v rozlehlém zábavním parku a ústředním nápadem je sesbírat tzv. 8-karty, které umožňují přístup do peti barevně kódovaných zón hry. Uvnitř těchto zón jsou umístěny

mini hry, které taky rozhodně stojí za to vyzkoušet. Jsou prezentovány ve stylu 16bitových her a najdete tu baseball, automaty či střílení. A čím? Zahrát bombami ty pod vámi a naopak se vyhnout jejich raketám! Přirozeně tu nechybějí ani klasické bitvy pro více hráčů - pro zábavu a pro zasmání. Ovšem pokud chcete z *Bomberman Land* dostat co nejvíce, neobejdete se bez celkem slušné znalosti japonštiny, protože dialogy jsou nedílnou součástí adventury. ■



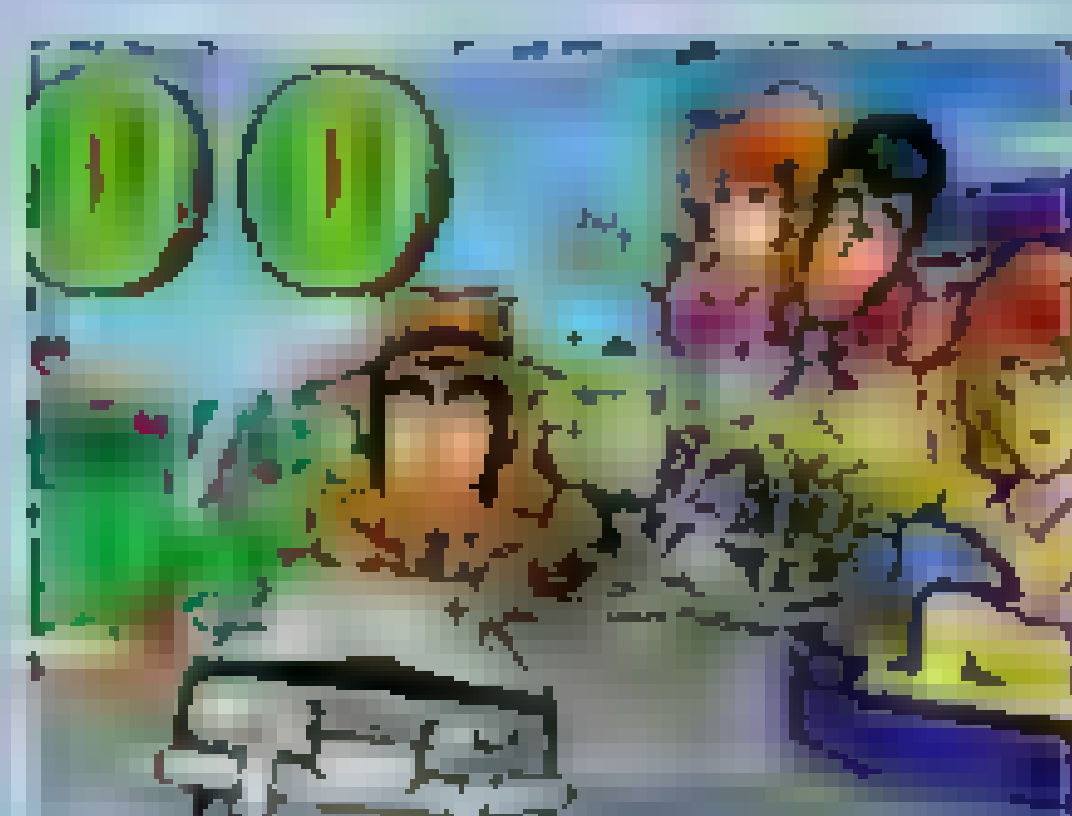
Klasická retro akční hra byla v *Bomberman Land* doslova polta živou vodou. Bohužel zatím jen v Japonsku.

### HEIWA PARLOR! PRO FUJIKO SPECIAL

TELECOM (PS1)

Ona není zlá - jen se prostě občas zapomene. Fujiko Mine je slečna lepých tvarů a hrdinka oblíbeného animovaného seriálu *Lupin III*. A teď to tedy vybalila naplno i na PlayStation. Tedy skoro. Má solidní míry, takže by se z toho jeden (tedy chlap) zcvoknul, a není tedy divu, že její jméno má v japonštině tak trochu lascivní podtext. Ostatně davy japonských mužů uvádí do varu už od sklonku loň-

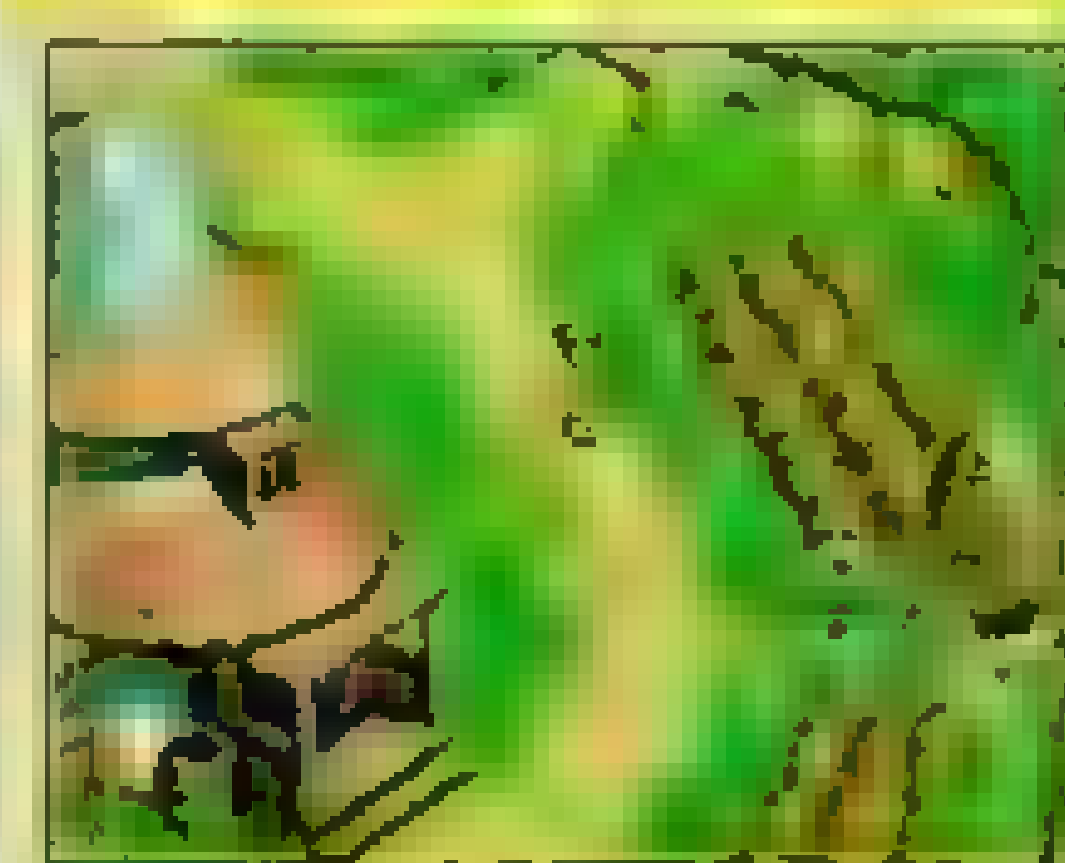
skeho roku a nyní patrně neodola už vůbec nikdo. Ale nez se necháte unést představou vzrušující adventury, vězte, že *Fujiko Special* je ve skutečnosti hra ve stylu vyherních automatů. Je to poslední díl řady obsahující témata jako zápas ve volném stylu či Divoký západ - no prostě ohromující! Výhodou pro příznivce je skutečnost, že čím schopnější jste, tím víc částí oděvu Fujiko odhodí. ■



Chcete-li mrknout na Fujiko, zkuste komiks nebo video.



#### TOP 5 - PRODEJ



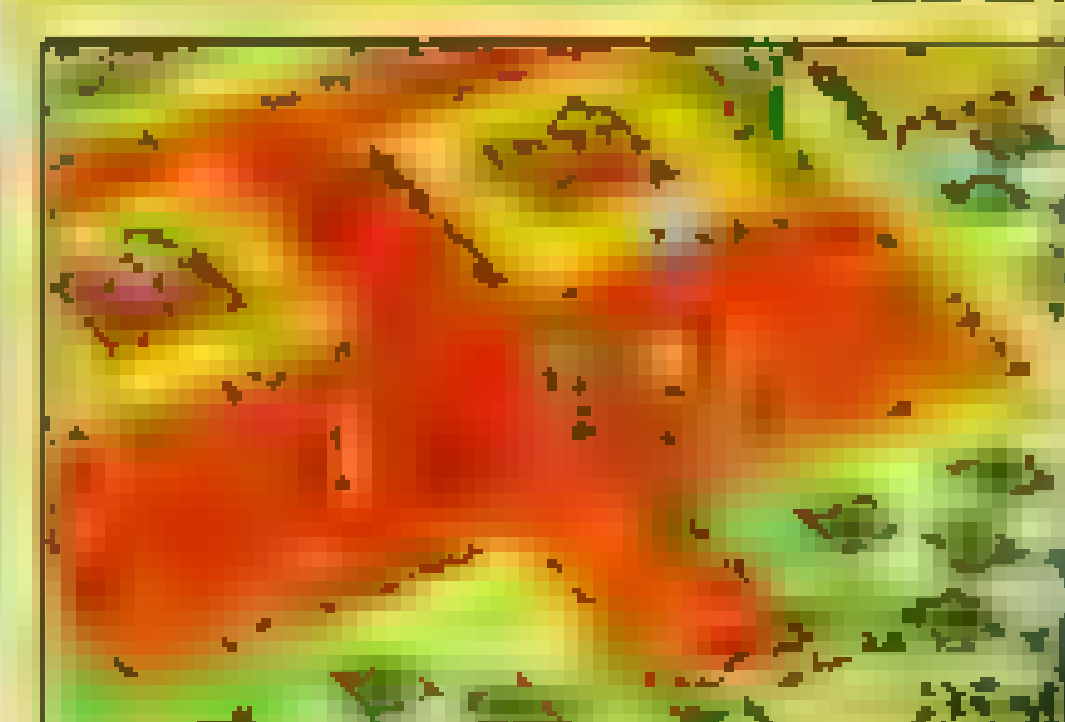
1. Tales Of Eternia (Namco)
2. Rittai Ninja Katsugeki (Dony Mue L. Enterte namu)
3. RPG School 4 (Enterbrain)
4. Rockman X5 (Capcom)
5. Patlabor Game Edition (Bandai)

#### TOP 5 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ



1. Final Fantasy X (Square)
2. The Bouncer (Square)
3. Onimusha Warlord (Capcom)
4. Gran Turismo 3 A-Spec (Sony)
5. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)

#### TOP 5 - NEJOBLIBENĚJŠÍ



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. Angelique Torou (Koe)
5. Armored Core 2 (From Software)



# LOADING

Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hledem po polygonech.

## OTAKU YOUTH

### DRAGON QUEST VII ZÁŘÍ

Zatímco řada *Final Fantasy* je na Západě obecně považována za RPGčkový standard, v Japonsku právě okupuje

RPGčkový trůn enixovský *Dragon Quest VII*, jehož se prodaly už úctyhodné 4 miliony kopií, což je o 400.000 více než *FFIX*.

O enixovské záležitosti sice možná nejde říct, že by totálně vyždimala grafické možnosti konzoly, ovšem i tak získala cenu Digital Interactive Art Award, udělovanou Japonskou agenturou pro kulturní záležitosti na Festivalu mediálního umění. A v čem to tedy je?

Podle mínění Nayu Hashimotové z tokijského časopisu *AX Magazine* má *Dragon Quest VII* takový úspěch díky svému ustálenému hernímu stylu, který nedoznal nejmenších změn. „Kdysi dávno byly *Final Fantasy* i *Dragon Quest* oblíbené zhruba stejně,” vysvětluje. „Nicméně *Final Fantasy* s přechodem na PS1 prodělala změnu, čímž si mnohé hráče odradila. Ti teď měli dojem, že se jedná o záležitost pro fanaticky zapálené jedince,” pokračuje Naya. „Přitažlivost *Dragon Questu* rozhodně nespočívá ve vizuální stránce nebo využití 3D, nýbrž právě v přístupném, důvěrně známém stylu, jakési pokorné jednoduchosti.” A poznání? Co se japonské RPGčkové kultury týče, změna není vždy vítaná. ■

## AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE  
PLŽI NINJA X A SBÍRA  
NEJNOVĚJŠÍ  
INFORMACE PRO  
PSMĚSANA

Přibližně seriály v televizi vám nepřipadají dost nudné? Pak si na televizi můžete koupit takovou strašně hnusnou kočíčku jménem Toro od Doko Demo Issho, která se právě teď začala v Japonsku prodávat. Podle všeho funguje tak, že přijímá signály z dálkových ovládání a různě natahuje nožičky a vydává všelijaké zvuky. Pokud se chcete dozvědět jaké, kupte si ji, my se osobně přidržíme USB myši.

A kdyby ani to nestačilo, co takhle zkusit si internetové karaoke? Ergosoft právě vydává *Net Karaoke* pro PS2 - součástí softwaru je i internetový prohlížeč, jež vám umožní stahování nových písniček z internetu, přičemž poplatek činí v přepočtu asi 50 korun za skladbu. Prohlížeč podporuje USB modem a stažené skladby se ukládají na 8MB Memory Card - vejde se jich tam asi 50.

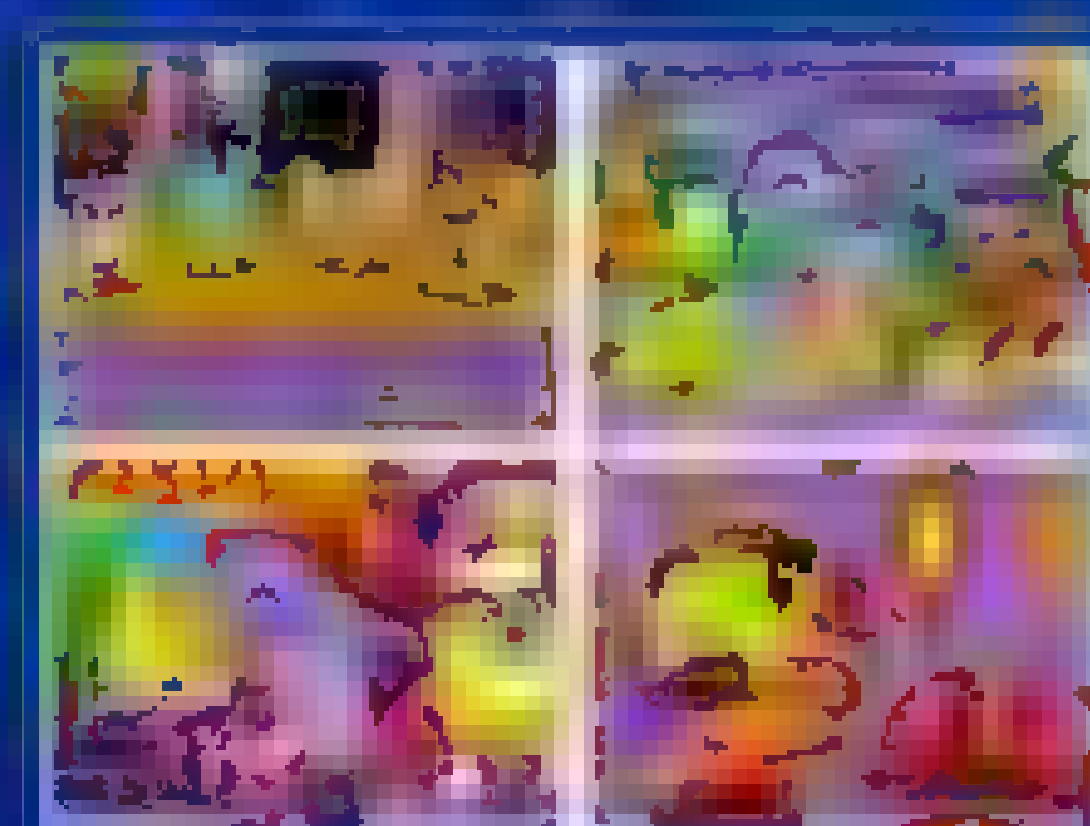
Mobilní operator DoCoMo slaví velký úspěch s tzv. i mode telefonem, které by navíc v dohledné době měly podporovat i hry. Chystaný model podporující Java skript přinese hry jako *Tetris* či *Yamato*. Což je jistě skvělá zpráva zejména pro ty, které hry neberou tolik, aby si koupili konzoli, ale přesto by si rádi občas zahráli, zejména když se nudí čekáním na šňukanzen.

## POUZE V JAPONSKU

### KONKURENCE PARAPRY NA PLAYSTATION

Proti tomuhle *PaRappa* vůbec nic není. V Japonsku se totiž 1. března začne prodávat *Poinie's Poin*, což je troškově rozměrná, hudební a rytmičtější hra.

Hlavní postavou hry je jakýsi Poin, stvoření obdařené mocí měnit lidské chry. Jeho úkolem je zachránit svět před invazí Hellneowů, které lze zastavit pouze tehdy, využijete-li naplno Pionových schopností a namícháte-li barvy na obrazovce tak, abyste jimi prolomili kočičí kouzla. Užasné, už teď se Japonci těší, jak spásí psychedelický svět před zhůvěnilostmi démonické kočky.



ce tak, abyste jimi prolomili kočičí kouzla. Užasné, už teď se Japonci těší, jak spásí psychedelický svět před zhůvěnilostmi démonické kočky.





Bude UEFA Challenge alespoň dostojným soupeřem ISS Pro Evolution 2 a FIFA 2001? Doufejme...

HRA UEFA

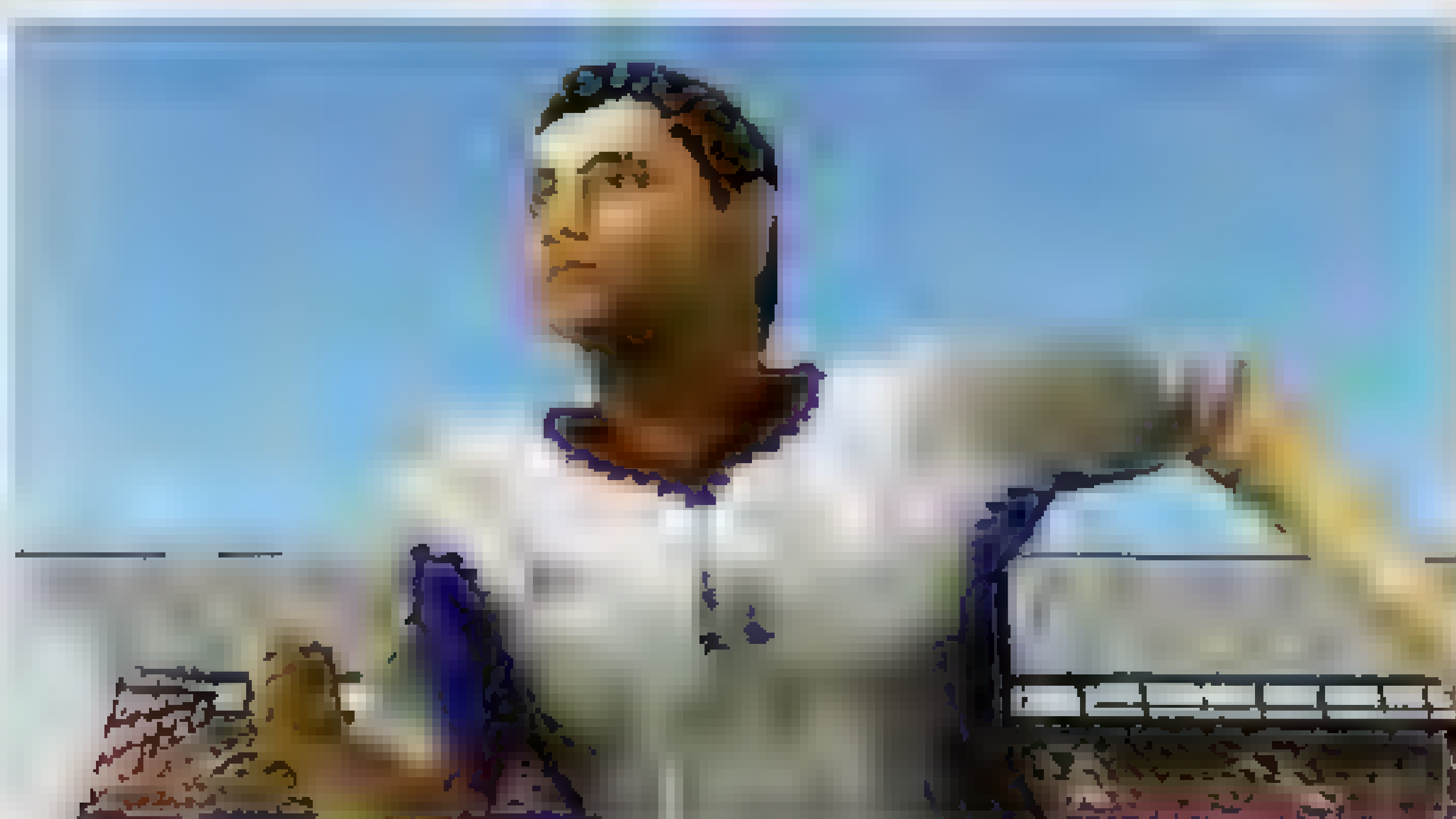
## UEFA CHALLENGE V DOHLEDU

DO LIGY PS1 VSTUPUJE FOTBALOVÝ TITUL OD INFOGRAMES.

Infogrames svoji nově připravovanou fotbalovou hru, která se zrodila jako UEFA 2001, nakonec pojmenovali UEFA Challenge. Tento titul vzešel z rukou týmu, který již vytvořil UEFA Striker, a umožní vám prožít si napětí a vzrušení panující v evropských pohárech.

Začneme třeba tím, že se tu objevují všechny velké evropské stadiony, nechybí San Siro, Nou Camp i samotný Old Trafford, nazývané „Theatre Of Dreams“ (Divadlo snů). Nechybí žádný z předních evropských klubů - jako je třeba Bayern Mnichov, Paris St Germain nebo Juventus - ani slavných hráčů. Kromě toho budete moci hrát za menší evropské kluby nepatřící k elitě, a dokonce také za národní mužstva.

Francouzský vydavatel hlasitě zdurazňuje realistické kulhání zraněných hráčů, přesné reakce diváků a další detaily, s jejichž pomocí chce dosáhnout pocitu nejrealističtější fotbalové hry v dosavadní historii. Hlavní soubor o postavení a.e UEFA proti nespornému králi fotbalu ISS Pro Evolution 2 svede samozřejmě přímo na hřišti, takže jakmile dostaneme možnost si hru trochu osahat, přineseme vám bližší informace.



**Nevypadá zle:** Ve hře budou účinkovat realisticky modelovaní hráči z předních evropských klubů.

## SESTRA BOLEST A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL

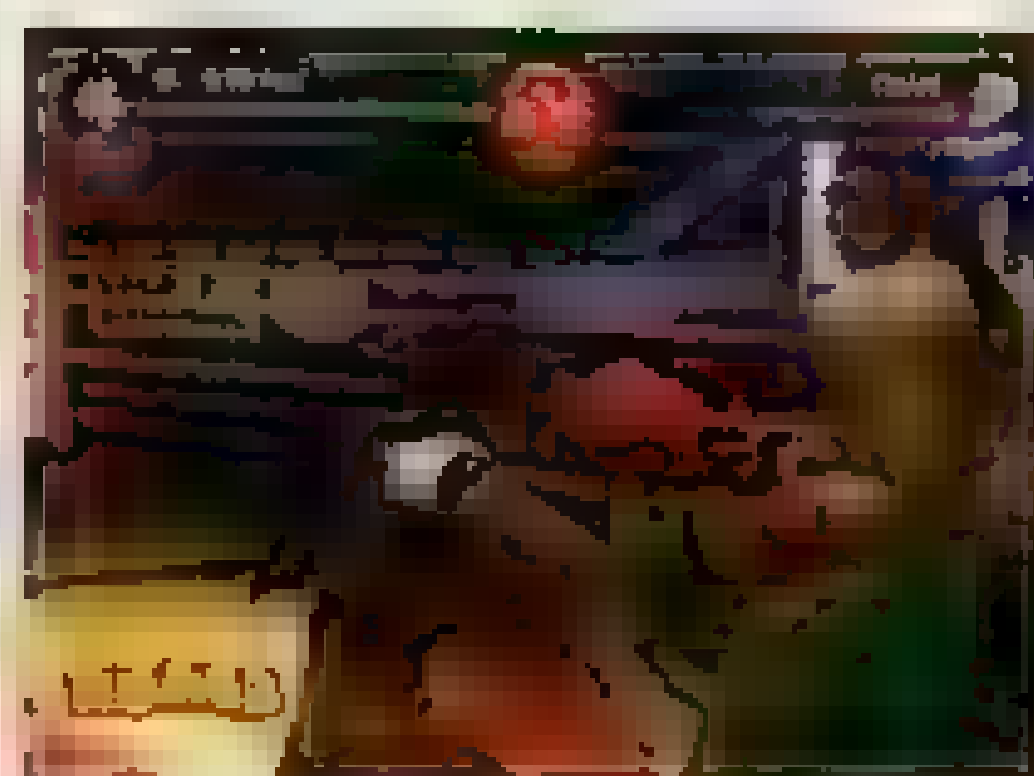
Každý měsíc naše sestra prohlíží utrhané ruce a nohy v nejkrvavějších playstationových hrách a pokašlává při posuzování následků a diagnózách zranění, tak jak by vypadaly, kdyby k nim došlo ve skutečnosti. Tento měsíc je na programu Ready 2 Rumble Round 2.



### • STUDIE PŘÍPADU: ČELIST

**Diagnóza:** Tento tvrdý úder do brady způsobil frakturu spodní čelisti. Fraktura postihla buď krk, tělo, sponu nebo větev. Čelist bude při dotyku velice bolestivá. Pravděpodobná jsou i zranění zubů.

**Prognóza:** Pro stanovení přesné diagnózy bude zapotřebí rentgenové vyšetření. Pokud by měkké tkáně v okolí fraktury otekly, mohly by bránit přívodu vzduchu. Pak by bylo nezbytné provést tracheotomii.



### • STUDIE PŘÍPADU: PODBŘÍŠEK

**Diagnóza:** Tato rána by způsobila prudké stlačení obsahu břicha, jehož obsah, jak tekutiny, tak plyny, by se nahnul do podbřišku, což by způsobilo prudkou vnější tlaku na obvodově vnější cesty obličeje paží a nohou. Důsledkem by bylo petechické krvácení v periférii, prtržení stěvní stěny, prtržení bránice a poškození spodních orgánů podbřišku.

**Prognóza:** Drobné podlitiny by mohly být vnějším příznakem vnitřního zranění v dutině břišní. Pokud by došlo k poškození sleziny, nemusel by pacient cítit žádnou bolest, neboť v tomto orgánu nejsou žádné cévy. Krvácení do peritoneální dutiny by znamenalo ohrožení života pacienta a vyžadovalo by okamžitý chirurgický zákrok.

Ve skutečném životě je Sestra Bolest zdravotní sestra Carol Channon RGN RSCN.

## UCHO!

Uchem se šíří zvěsti z jiného světa, týkající se svatby královny popu Madonna a špatně zamaskovaného aristokrata Gervase „Guy“ Ritchieho. Podle našeho zdroje „Madonnu“ vytvořilo, když Guy nesešel dolů, aby přivítal Ruperta Evereta, protože hrál zrovna T-mashters na své speciálně vybavené PS2, kterou jeho matka náhodou získala od dealera v Kazachstánu.

Společnost Equinox, která se zabývá výrobou perfermiálních zbraní, nám dostala exkluzivní zprávu: zpráva o vydání nové verze PSOne, která bude obsahovat...

## EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... SPINAVÉ POMLUUVY...

Blažená matka pak hráč hry „Primo“ v autě Chio Blatowski, který... (text continues with more details about the game and the company).

Rychlý cheat pro PS2 Silent Scope? Při spuštění nové hry po... (text continues with more details about the game and the company).



Hrajte hry když jste v zácpě.

slizké, netečné blahosklonné bytosti, která na nás vždy v sobotu v právě poledne zírá z televizní obrazovky.



# PSM CHARTS

CO LETÍ  
A NELETÍ  
VE SVĚTĚ  
PLAYSTATION

## TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation  
Magazin

1. MEDAL OF HONOUR 2
2. SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
3. NHL 2001
4. WWF SMACKDOWN! 2
5. DRIVER 2
6. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
7. FIFA 2001
8. GRAN TURISMO 2
9. DINO CRISIS 2
10. PARASITE EVE 2
11. FINAL FANTASY IX
12. LEGEND OF DRAGOON
13. SPIDER-MAN
14. QUAKE II
15. TOMB RAIDER: CHRONICLES

Hitparáda čtenářů PSM se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístečích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

## USA TOP 5

1. WWF SMACKDOWN! 2 ..... (THQ)
2. DRIVER 2 ..... (INFOGRAMES)
3. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ... (ACTIVISION)
4. FINAL FANTASY IX ..... (SQUARE EA)
5. NBA LIVE 2001 ..... (ELECTRONIC ARTS)

(zdroj: NPD)

## VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. FINAL FANTASY IX ..... (INFOGRAMES)
2. WWF SMACKDOWN! 2 ..... (THQ)
3. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE ... (EIDOS)
4. DRIVER 2 ..... (INFOGRAMES)
5. BUZZ LIGHTYEAR ..... (ACTIVISION)

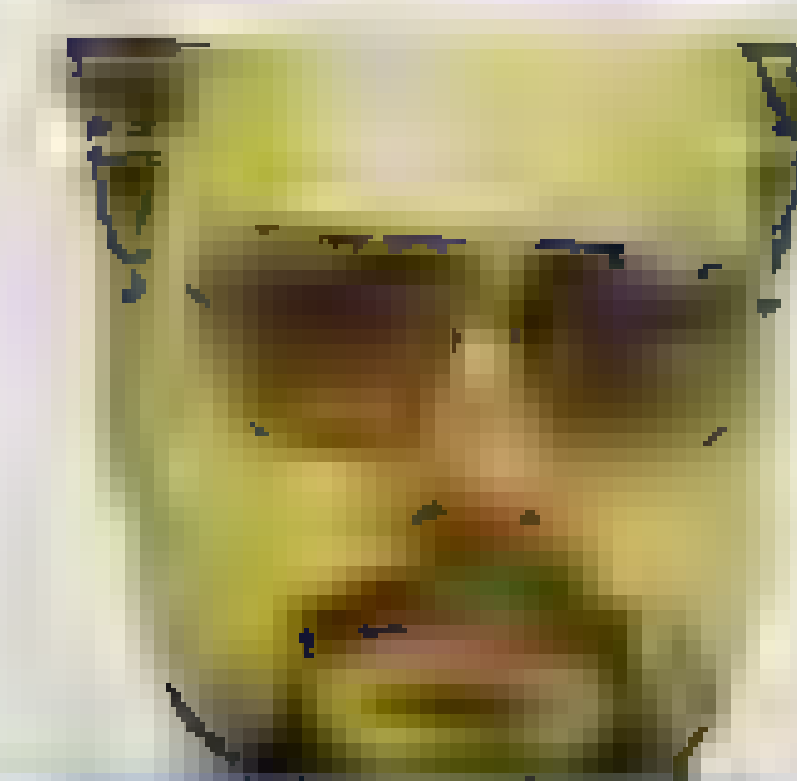
(zdroj: Charttrack)



## CELEBRITY SI HRAJÍ

Američtí rockeři Papa Roach nominováni na letošní Grammy

1. **TONY HAWK'S PRO SKATER 2** ..... Activision
2. **TONY HAWK'S SKATEBOARDING** ..... Activision
3. **COOL BOARDERS 3** ..... SCE
4. **TEKKEN 3** ..... SCE
5. **GRAN TURISMO 2** ..... SCE



## MY SI HRAJEME

Jiří Pavlovský, váš oblíbený recenzent.

1. **DINO CRISIS 2**
2. **SPIDER-MAN**
3. **MEDAL OF HONOUR 2**
4. **VANDAL HEARTS 2**
5. **FINAL FANTASY TACTICS**



## ONI SI HRAJÍ

Producent skvělého LMA 2001, Simon Prytherch

1. **WIPEOUT 3**
2. **ISS PRO EVOLUTION**
3. **COLIN MCRAE RALLY**
4. **METAL GEAR SOLID**
5. **VIB RIBBON**



## VY SI HRAJETE

Pavel Stránský se umí skvěle smát a má i slušný vkus.

1. **ISS PRO EVOLUTION**
2. **CRASH BASH**
3. **DRIVER 2**
4. **ALIEN RESURRECTION**
5. **QUAKE II**

Svět her

Presto CS 5x v Praze  
COMPUTER

## Největší výběr her za výborné ceny!

**ADRESY PRODEJEN:** Presto CS. - SVĚT HER

Hry na Playstation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
- pasáž na Grossmanna Postelových věžích 14 Praha 1 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáž Jalta)

Hry pouze na Playstation:

- Truhlářská 18 Praha 1 110 00
  - Národní obrany 31 Praha 6 160 00 (200 m od metra Dejvická)
- Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00



# BOJUJTE ZA SVÁ PRÁVA II

Text: Jakub Holý a Jan Modrák

V MINULÉM ČÍSLE JSME VÁM RADILI, JAK POSTUPOVAT V NĚKTERÝCH TYPICKÝCH SITUACÍCH, KTERÉ VÁS MOHOU POTKAT PŘI NAKUPOVÁNÍ HER. V TOMTO POKRAČOVÁNÍ SE PODÍVÁME NA ZOUBEK KONKRÉTNÍM PRODEJNÁM.

Jedním z nejspornějších témat minulého článku byly ceny her v České republice. Upřímně řečeno, článek vyvolal smrtel svých dopisů, kde se zamýšlíte nad důvody a přičinami, proč nás a nebo nás naopak haníte. Možná ještě hlasitější reakce však přišla z druhé strany barikády, od samotných prodejců. Co nás však těší nejvíce, je fakt, že jsme v obchodech tu a tam zaznamenali určité změny k lepšímu. Zkusme tedy alespoň na okamžik přestat kritizovat ceny her - naopak, i když to stále není ideální, jsme rádi za každou ušetřenou korunu - a pojďme se podívat na konkrétní prodejny a zhodnotíme je po stránce jejich servisu, znalostí personálu a podobně.

## ČESKÉ MANUÁLY

Vlastně přece něco, k čemu se musíme vrátit. Možná ještě hlasitější kritika, než pokud jde o ceny, zazněla ze strany prodejců na naše sdělení, týkající se nutnosti přikládat kompletní český manuál. Naši interpretaci zákona některé poněkud arogantní firmy neopomněly napadnout tvrzením, že jejich univerzální manuál stačí, což považujeme za nepravdu - tento univerzální manuál je vlastně manuálem k „bezpečnému“ použití her či spíše konzoly (mj. obsahuje trochu zbytečný návod k spuštění hry) a nijak neinformuje o zadrnelech konkrétních her.

Z jiných zdrojů jsme se dozvěděli, že zákon vyhovuje viditelné označení, že hra obsahuje pouze návod v angličtině, ale zdá se, že v tomto směru nemá jasno ani samotná Česká obchodní inspekce - jednou tvrdí, že nálepka na ně stačí, podruhé trvají na českém překladu. Budeme se snažit získat písemné závazné stanovisko a v příštím čísle se k tomuto ožehavému tématu tedy ještě krátce vrátíme. Faktem však je, že i tyto nálepky jsou na krabíčkách spíše výjimkou.

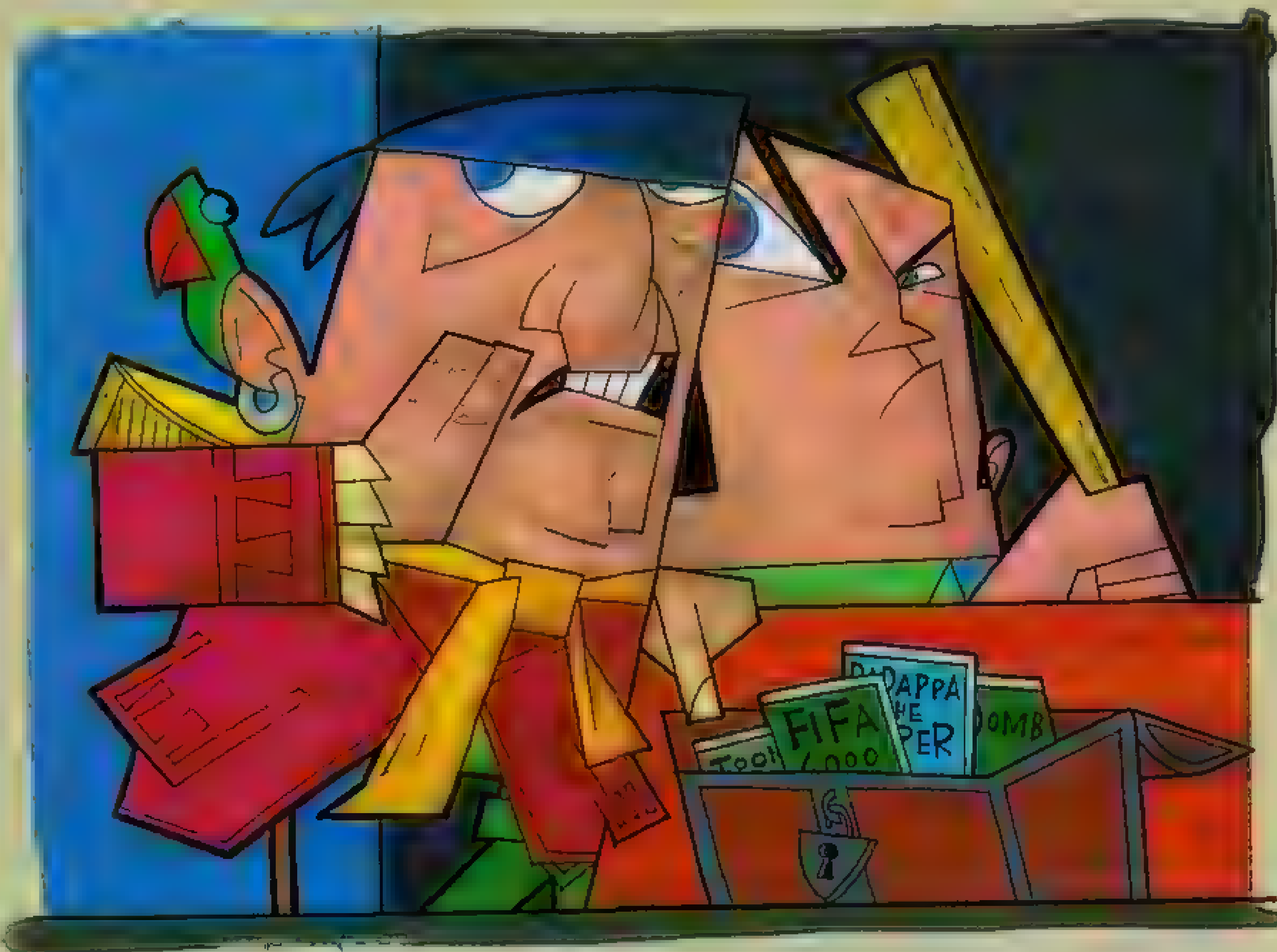
PlayStation Magazin samozřejmě chápe, že dovažili se tři kusy od nějaké méně atraktivnější spe-

cialitky pro fajnšmekry, nevyplatí se překládat často rozsáhlý manuál. I když to samozřejmě nikoho neomlouvá, morálně to chápeme a respektujeme podobné hry koneckonců obvykle nekupují angličtinou rezní tatci pro své děti, ale zmíněný fajnšmekr, jež zpravidla ovládají cizí jazyk. Naše kritika se týkala spíše titulů distribuovaných společností Bohemia Interactive, kde jsou kompenzováni českými

ké manuály stále výjimkou i u docela velmi úspěšných titulů

## PRODEJNY

Jak jsme již konstatovali minule, nejistější a nevyhodnější volbou je nákup her ve specializovaných prodejnách - rozhodně hned zapomeňte na hypermarkety a obchody, kde mají hry jen jako doplnkový





sortiment - tam narazíte na výrazně horší rozsah nabídky, naprosto neinformované prodejce a v drtivé většině případů také na vyšší ceny.

Ovšem i těch specializovaných prodejen je více a je z čeho vybírat a co srovnávat. A právě to jsme si dali za úkol. Protože redakce sídlí v Praze, rozhodli jsme se začít právě zde a prošli jsme pražské prodejny všech firem, které se specializují na prodej her a herního příslušenství. Hodnotili jsme jak samotné prodejny, tak kvalitu prodáváčů. Pro ty jsme si dokonce připravili několik testovacích otázek, které měly prověřit jejich znalosti v oboru. Některé odpovědi by byly tak zajímavé, že jsme se rozhodli všechny je otisknout. Udělejte si z naší tabulky sami obrázek o tom, kdo vám radí při nákupu her.

Samozřejmě si uvědomujeme, že Praha není jediné místo, kde se hry prodávají, a kupují, a od příštího čísla hodláme nárazově každý měsíc testovat jednu prodejnu a plánujeme výjezdy po celé republice - mimopražští čtenáři tedy nemusí být zklamaní. Teď už ale pojďme ke konkrétním pražským prodejnám.

## BONTONLAND

Lokace: Václavské náměstí 1, Palác Koruna

Otevírací doba: Po - So 9-20, Ne 10-17

Speciality:

- Největší výběr hudebních CD a filmových VHS/DVD v Praze

Jako první jsme navštívili prodejnu firmy Bonton. Jejím nesporným kladem je nejen umístění v samotném srdci Prahy, ale i velmi příznivá otevírací doba. Ihned po vstupu na nás velmi příjemně zapůsobil ve výhledu počet předváděcích konzol, na nichž neustále běží ukázky

z nejrůznějších her. Náš první dojem bohužel velmi rychle zkazily nepříjemně špinavé regály plné ošoupaných plastových obalů, ve kterých jsou neumně poskládané papírové přebaly her. Chápeme, že problém se zloději asi není zanedbatelný, ale to nic nemění na tom, že působí nabídku her v této prodejně doslova odpudivě.

Je však neoddiskutovatelným faktem, že zde najdete nabídku překvapivě širokou. Dobře také působí rozřídění her podle žánrů. A kromě všech aktuálních titulů zde objevíte i mnoho starších a méně obvyklých her. Naneštěstí vás vzápětí nepříjemně překvapí nižší ponled na ceny, které jsou především u starších titulů vyloženě přemrštěné. Jako příklad může posloužit *NBA Live 2000*, která stojí o plných 200 korun více než její letošní pokračování.

Náš celkový dojem však nakonec nebyl zase tak špatný díky přístupům prodáváče, který nás velmi ochotně obsluhoval. Nebyl sice příliš zběhlý v oblasti příslušenství (v jednom případě jsme dostali i vyžezlenou myšnou informaci), ale ve hrách měl obstojný roz-

## JRC

Lokace: Vladislavova 24

Otevírací doba: Po - Pá 9-19, So 9-17, Ne 10-17

Speciality:

- Možnost speciální objednávky běžně neprodávaných titulů (JRC Direct).
- Věrnostní systém slev od 5% do 15%.
- Celkem tři „kamenne“ obchody v Praze.

Jako další jsme navštívili jednu z prodejen sítě JRC. Opět je v centru, otevírací doba je ovšem kratší. Na první pohled působí prostředí prodejny čisté a přehledné, skutečnost je bohužel trochu jiná - hry jsou totiž rozmístěny tak, aby měl zákazník pocit, že je jejich výběr obrovský. Mnoho her však najdete v regálech dvakrát či třikrát. To by nebylo samo o sobě tak hrozné, a e ta spousta her je rozříděná takovým způsobem, že se hledání konkrétního titulu může značně protáhnout. Dokonce i jeden ze zaměstnanců měl po dotazu na konkrétní titul problémy s jeho nalezením.

# „Po oslovení prodejce byla patrná odtažitost a měli jsme pocit, že obtěžujeme.“

hled a jeho ochota nás příjemně překvapila. Při dotazu na hru podobnou *Final Fantasy* nejen doporučil správné tituly, ale dokonce je i ukázal na předváděcích konzolách - což bohužel stále není běžná reakce.

Sortiment:	8	Prostředí:	4
Obsluha:	7	Ceny:	4

Viditelné oddělení žánrů by opravdu nezaškodilo a vzhledem k celkem prostorné prodejně to navíc (například na rozdíl od menší prodejny Presto CS) není problém neřešitelný.

Pokud jde o prodáváče, i když jich je v prodejně hned několik, projevení zájmu o tápajícího zákazníka jsme se nedočkali ani po několika minutách. I po ➤

## TEST PRAVDY

\*Číslo v závorce ne sou uvedeny doslovně a jen pro lepší orientaci - skutečnost

Otázka	JRC	Bontonland	Presto CS	PSX Centrum	Skutečnost
Bude mi fungovat pistole G-con na 100Hz televizi?	Určitě ne	Jasně, mi jsme s žádnou pistolí na 100Hz televizi nikdy žádný problém neměly	Ne, na většinu pistolí pro PlayStation máte napsáno, že na 100Hz televizi nefungují	Ne, se 100Hz televizí mají problémy všechny světové pistole	Žádná ze standardních pistolí na 100Hz televizích nefunguje.
Fungují VR-Missions pro MGS samostatně?	Musíte nejdřív dohrát MGS a VR Missions si otestují závěrečnou pozici na paměťové kartě	Ne, pro spuštění musíte mít první CD MGS. Bez ně, to nespustíte	Určitě ne. Musíte mít původní MGS. Ty musíte s to při spuštění kontrolovat.	To musíte nejdrív otočit původní MGS. Hra se vás na konci zeptá, jestli chcete pokračovat, a pak můžete vložit VR-Missions.	Při spuštění VR-Missions musíte do mechaniky vložit první CD MGS
Líší se paměťová karta s komprimovanou pamětí od normální paměťovky?	Není mezi nimi prakticky žádný rozdíl - jen některé paměťovky s komprimovanou pamětí mají na každé stránce pouze 14 pozic	No, to já nevím. My prodáváme pouze paměťovky od Sony a t dělájí jen jednoduše	Všechny větší paměťovky mají komprimovanou paměť. Jejich funkčnost se ale od nekomprimovaných nějak neliší	Ano, karty s komprimovanou pamětí jsou méně spolehlivé než karty klasické. Dnes už se ale dělá i větší paměťovky s nekomprimovanou pamětí	Paměťové karty s komprimovanou pamětí jsou velmi ne spolehlivé. Dnes už je ale v prodeji mnoho větších karet s nekomprimovanou pamětí.
Jakou byste mi doporučil hru podobnou Final Fantasy?	Já si myslím, že žádná jiná hra není zpracovaná podobným stylem jako Final Fantasy	No, z novinek bych vám doporučoval Legend Of Dragoon. To je hodně podobný	Těch je spousta. Ve mně dobré jsou například Alundra nebo Saga Frontier 2.	Ne, žádná hra se stylem nepodobá Final Fantasy. Počkejte si na devítku, ta by měla vyjít brzy	Her v tomto stylu je na našem trhu dost. Z novějších je to například Legend Of Dragoon
Jaký fotbal na PlayStation je podle vás nejlepší.	Já se v tom moc nevyznám, ale nejlepší je asi This Is Football. Já totiž hraju jenom hokej.	Fotbalu moc nehraju, ale populární jsou This Is Football a FIFA. Máme taky nové ISS, ale to je nějaký divný	Asi nejhratelnější je FIFA. Ta je taková příjemně jednoduchá. Ale pokud chcete něco reálnějšího, tak to je nejlepší This Is Football.	Já mám radši rád hokej. Fotbal je moc pomalá hra. A nejhratelnější jsou asi ISS a FIFA. Ty kupuju dle nejčastěji.	Nejhratelnější fotbal na trhu je podle našeho názoru ISS Pro Evolution, brzy ho nahradí druhý díl



oslovení jednoho z nich byla patrná určitá odtažitost a měli jsme citelný pocit, že obtěžujeme. Nelze jim upřít poměrně s ušně znalosti, co jsou však platné, když odpovídají stroze. Koneckonců - úkolem prodáváče by mělo být přesvědčení zákazníka ke koupi (pokud možno objektivními a pravdivými argumenty) a v tomto směru JRC vynořelo. Ti zdejší se vás spíše snaží co nejrychleji zbavit.

<b>Sortiment:</b>	<b>7</b>	<b>Prostředí:</b>	<b>6</b>
<b>Obsluha:</b>	<b>3</b>	<b>Ceny:</b>	<b>4</b>

## PRESTO CS

Lokace: Pasáž Jiřího Grossmana  
Otevírací doba: Po - Pá 9.30-18, So 9.30-14  
Speciality:  
• S kuponem z *PSM* sleva 100 Kč.  
• Celkem čtyři „kamenné“ obchody v Praze.

Toto je první ze dvou menších prodejen, které jsme v průběhu našeho testu navštívili. Prodejna je díky svým malým rozměrům řešena úplně jinak než u předešlých firem. Malý krámk je doslova vyplněn hrami, což je dáno skutečností, že se Presto CS zabývá i bazarovým prodejem a díky tomu zde naleznete asi největší výběr titulů. Hry jsou bohužel stejné jako v prodejně JRC rozmístěny hustě a nepřehledně. Př. omezené velikosti prostoru a zachování sortimentu a e zřejmě není jiná možnost. Méně příjemná je ovšem nemožnost prohlédnout si jednotlivé hry bez asistence prodáváče. V této prodejně jsou totiž hry

Největším záporem této prodejny je ale jistě nekompletnost nabídky. Když jsme se totiž ptali na několik běžných titulů, na náš vkus jich bylo až příliš mnoho vyprodáno. Je zde samozřejmě možnost konkrétní tituly objednat, ovšem když jdete do obchodu, tak chcete odejít se zbožím, pro které jste přišli. Škoda, jinak to bylo na jedničku.

<b>Sortiment:</b>	<b>9</b>	<b>Prostředí:</b>	<b>6</b>
<b>Obsluha:</b>	<b>9</b>	<b>Ceny:</b>	<b>7</b>

## PSX CENTRUM

Lokace: Stroupežnického 24  
Otvírací doba: Po - Pá 10-18  
Speciality:

- Expresní zásilková služba (po vnitřní Praze kurýrem zdarma!)

Jako jediná z testovaných prodejen je PSX Centrum dale od centra, a i když je nedaleko stanice metra, zůstává objektivním nedostatkem krátká otevírací doba, jež je v porovnání s konkurencí opravdu bídná. Jedinou omluvou této skutečnosti je důraz firmy na zásilkový prodej - bezplatná doprava kurýrem po Praze, to je snad světový unikát! Nabídka her je zde řešena podobně jako ve větších prodejnách firem Bonton a JRC. Najdete zde volně přístupné regály, díky čemuž si můžete všechny tituly pořádně prohlédnout. Aní zde však nenačtete přehledně vyřešené rozložení her podle žánrů. Oddělené jsou pouze novinky, zlevněné hry a bazarový prodej.

# „Bezplatná doprava kurýrem po Praze, to je snad světový unikát!“

rozloženy v regálech za pultem, a pokud si chcete některou „osahat“, musíte požádat obsluhujícího. Ten byl ovšem v našem případě ochotný a prohlédnout si jakoukoliv hru nebyl problém. I když jsme v prodejně nebyli sami, ochotně odpovídal a bezesporu měl ze všech prodáváčů největší znalosti i trpělivost (např. přítomnému starému panovi vysvětloval i věci, na které my bychom už asi nenalezli síly). Navíc svou obdivuhodnou orientací v prostředí alespoň trochu kompenzoval nepřehledné množství her. Za každých okolností je schopen poradit a snad žádný dotaz tu nezůstane nezodpovězen - takhle si představujeme ideální obsluhu.

Co nás ale nejvíce překvapilo, byla neznalost prodáváčky, která nás obsluhovala. Na jednoduché dotazy odpovídala velmi nejistě a po chvilce odběhla do zadní místnosti pro někoho, kdo by odpověděl, na naše všetečné otázky. Její kolega už byl informovanější, ale opravdu bychom vám nepřáli navštívit prodejnu ve chvíli, kdy tam bude sama.

Výhoda této prodejny tedy spočívá především v nadstandardních službách, které jsme uvedli vyše a které jsou opravdu velmi podstatné (dovoz hry zdarma, to je vážně trumf) - navíc nás vedle cen ještě potěšila přítomnost českého manuálu prakticky u všech her v tomto směru by si například JRC mělo vzít příklad.

<b>Sortiment:</b>	<b>7</b>	<b>Prostředí:</b>	<b>7</b>
<b>Obsluha:</b>	<b>6</b>	<b>Ceny:</b>	<b>9</b>

## ZÁSILKOVÁ SLUŽBA A INTERNETOVÉ OBCHODY

Dnes už naštěstí nejsme nuceni nakupovat pouze v kamenných obchodech. Stále více firem se totiž začíná zabývat záslilkovým prodejem, který je velmi výhodný zvláště pro náruživé hráče z menších měst (pro ty jsou specializované prodejny opravdu těžce dosažitelné). Stačí jenom vytočit číslo a jednoduše si objednat. Zákazník ovšem při takové objednávce musí přesně vědět, co chce koupit. Díky tomuto malému nedostatku mají nepochybně navrch internetové obchody. Na jejich stránkách si totiž můžete v pohodlí svého domova vyhledat o jednotlivých hrách spoustu informací, které vám při výběru určitě pomůžou.

Českých internetových obchodů, které prodávají hry na PlayStation, je a e zatím ve mi málo. Jejich kvalita navíc výrazně zaostává za západoevropským standardem nejen zpracováním, a e i zabezpečením, důvěryhodností a nabídkou informací. Horší je ovšem skutečnost, že někteří stále ještě spoléhají na služby České pošty. V době, kdy už i u nás funguje několik renomovaných zasilatelských společností, je to zarážející a zvláště při čekání na horkou novinku zamrzí každá hodina navíc.

Cenově jsou na tom internetové obchody kupodivu stejně jako klasické prodejny, což je poněkud překvapivé, protože například ve Velké Británii mají na internetu ceny výrazně nižší oproti tamním kamenným obchodům a nabízejí mj. pohodlné předobjednání připravovaných her a často je součástí například i vlastní magazín s recenzemi. Bohužel většina internetových obchodů nezasílá zboží do České republiky, takže máme smůlu. My v redakci občas využíváme přes prostředníka výborný obchod [www.gameplay.com](http://www.gameplay.com), který patří mezi nejlepší. V každém případě je vidět, že v tomto směru máme ještě co dohánět a zatím nezbývá než se spolehnout na služby firem JRC nebo PSX Centrum.

## ZÁVĚR

Věříme tedy, že jsme vám pomohli se alespoň trochu zorientovat ve světě obchodů a nabídek a že jste si udělali vlastní obrázek o tom, kde se vyplatí nechat své těžce vydělané peníze. Těšme se na vaše názory či náměty, a i když druhou částí končí náš seriál podrobných článků, hodláme se tomuto tématu stále okrajově věnovat. ■

# POVZDECHNUTÍ POD ČAROU...

Hry můžou být drahé, můžou být jen s anglickým manuálem, všechno se dá přežít. Dokud jsou v obchodech a dokud se dají sehnat. Hry potřebujeme stejně jako spánek a jídlo. Tečka. Ale pokud je nelze koupit, je zle. Proto nás samotné trochu mrzí, že celá řada her, které v PlayStation Magazínu recenzujeme, zkrátka není v České republice k dostání. Je celkem logické, že tam, kde je

větší míra zájmu, i horší hry a vlastně nám to až tak nevadí. Horší je, když jde o kvalitní, ale svým způsobem specializované hry, které osloví jen menší okruh hráčů. Pak je rozhodnutí distributora dovést ji odvážné a zaslouží si potlesk. Často se to, však, nestává. Bohužel, potlesk si rozhodně nezaslouží současná situace, kdy tu nejsou zastoupeny firmy, které vydávají i poměrně kvalitní tituly.

Ano, máme na mysli Infogrames. Jde pravděpodobně o přechodnou záležitost, protože v ČR právě vzniká (vlastně již vznikl) zástupce této firmy, ale to nic nemění na tom, že to odnášíme především my, hráči. Začalo to menším zpožděním *Drivera 2*, pokračovalo to již trochu větším zpožděním *Hogs Of War* a končí to zatím nevyřešenou situací s *Final Fantasy IX*, která je v okamžiku uzávěrky již

dvá týdny na západním trhu a u nás se stále prakticky nedá sehnat. Bude to troufalé konstatování, ale diví se někdo, že si v této situaci hráči pomůžou u pirátů? Vždyť šlo pro mnohé o neočekávanější hru roku! Doufáme, že v okamžiku, kdy tento *PSM* vyjde, už bude *FFIX* na stánci. Jiné, že už nebudeme muset čekat na jakýkoliv titul déle než hráči v Anglii či Německu.



JMÉNO:

## THE DUKES OF HAZZARD II: DAISY DUKES IT OUT

POZNÁMKA:

JOOOOO! STAŘÍ DOBŘÍ CHLAPCI DUKEŮ SE VRÁTILI!

### SPECIFIKACE

STYL: Závodní adventure

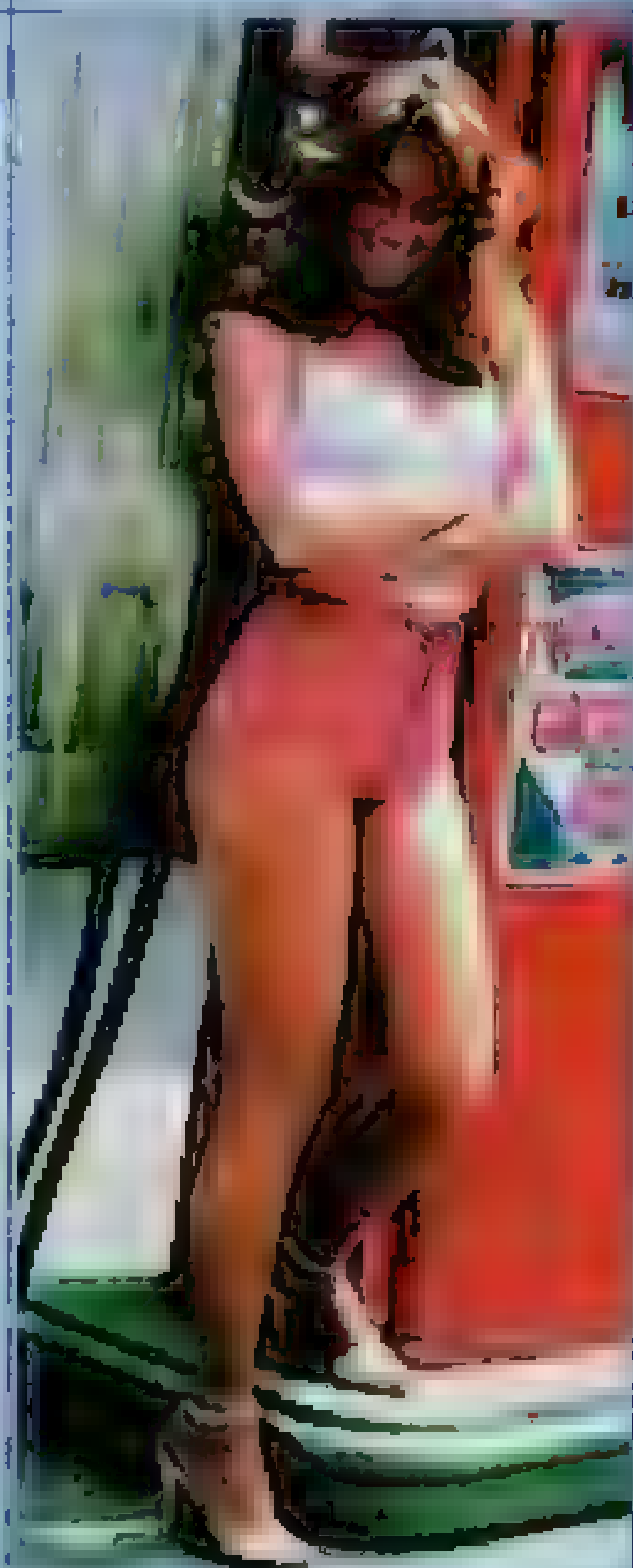
VYDAVATEL: Ubi Soft

VÝROBCE: Sinister Games

DATUM VYDÁNÍ: Duben

WEB: [www.southpeak.com/titles/dukes-daisy](http://www.southpeak.com/titles/dukes-daisy)

DESIGN  
PICTURES:



HOTOVO: 80%

CITAT: „Přidali jsme spoustu zábavných prvků, jako je třeba ježdění v poli

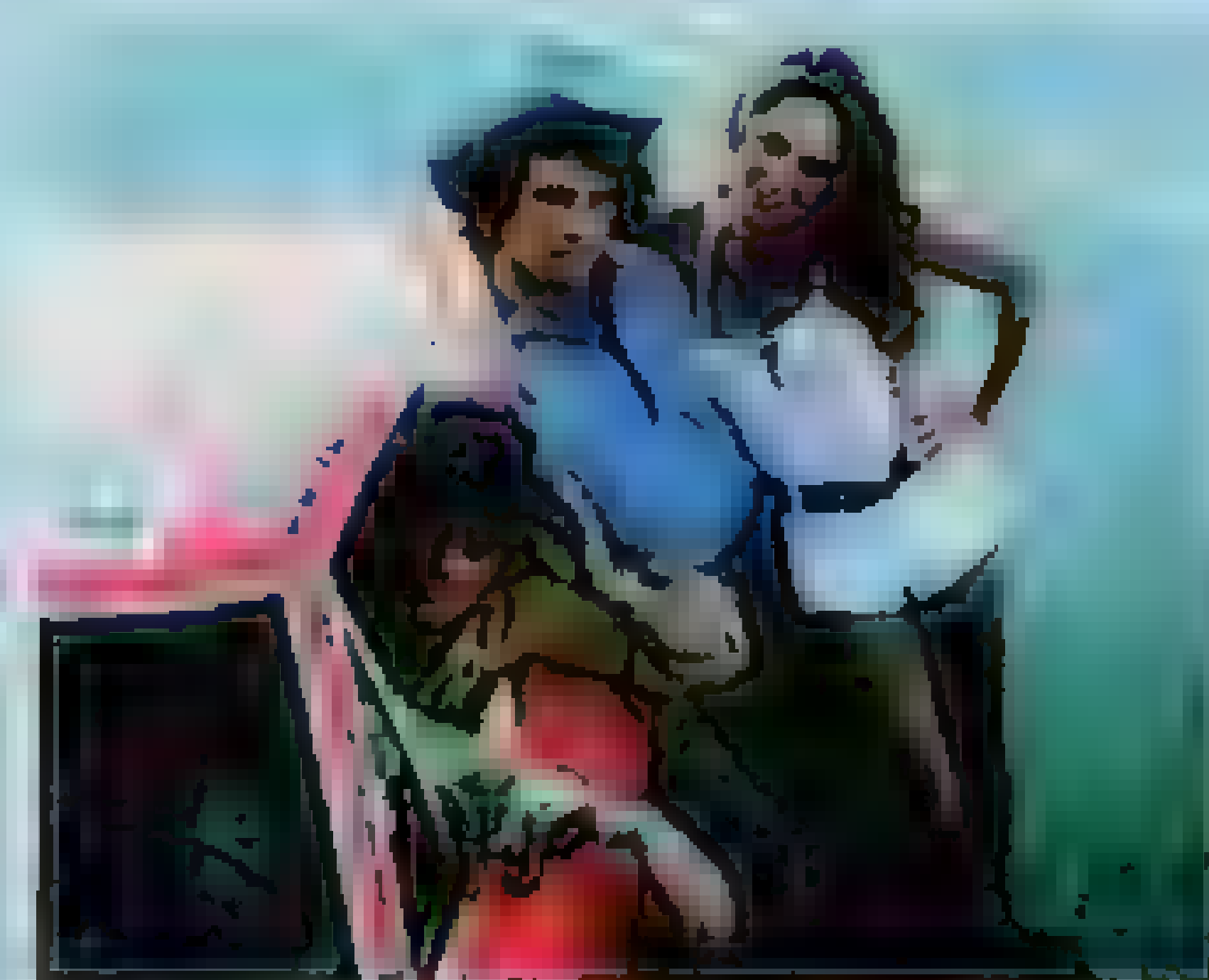
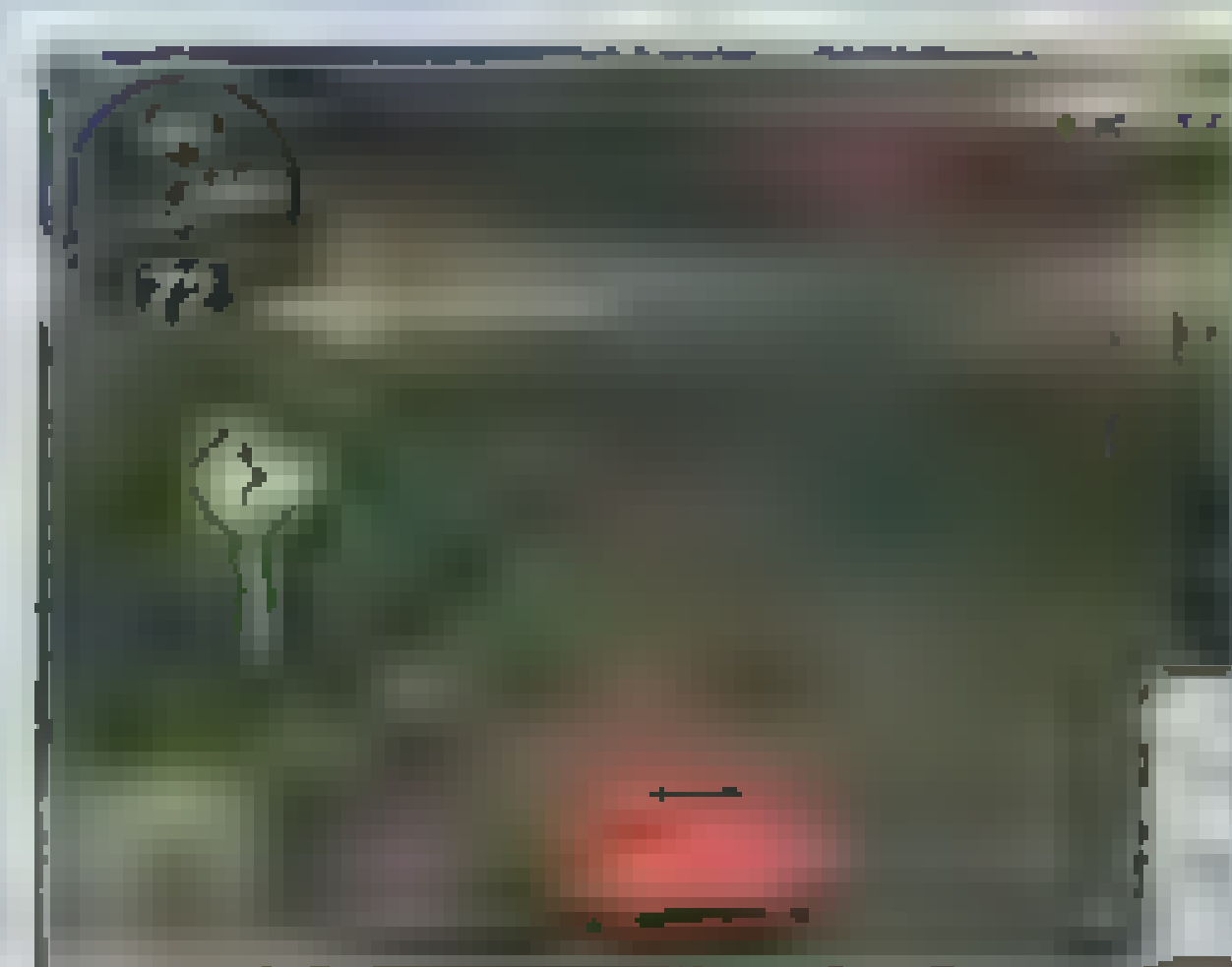


**Zářná budoucnost:** Nic nepoutá v této hře pozornost víc, než mocný řev General Lee, když se s ním řítíte za svým cílem.

### ORANŽOVÝ NENÍ JEN POMERANČ

Největší hvězdou *The Dukes Of Hazzard* je možná General Lee (slavná to kára s jižanskou vlajkou na střeše), ale jezdí tu i jiná auta. V jedné misi je to dodávka strýčka Jesse a objeví se tu i jeep Daisy, ale největší výběr najdete v režimu multiplayer. Můžete skočit do kteréhokoliv auta, které jste viděli v režimu pro jednoho, včetně Cooterova tahače, Roscova policejního auta, dodávky strýčka Jesse, mustanga Missy Law a několika dalších.

**Jeep:** General Lee do těchhle jam? Jsou tu i jiné vozy.



**Špičkový klobouk:** Všechny postavy z populárního televizního seriálu - ty, které přežily, abychom byli přeneseni - propůjčily své hlasy i hře *Dukes Of Hazzard II*.

**A**bychom byli upřímní, *The Dukes Of Hazzard: Racing For Home* (PSM28 5/10) byla jednou z loňských her, které nás opravdu zklamaly. Samozřejmě - u nás tenhle seriál nikdy neběžel, čímž přicházíme o spoustu vtipů a narážek, znechutily nás ale i všechny ty sliby, že jde o kombinaci *Destruction Derby* a *Driver*. Herní designér *Dukes Of Hazzard II* Clint Richards naštěstí ví, že to bude chtít velké změny, aby se General Lee do roku 2001 vrátil se vši slávou.

Ale nepředbáhejte - na úvod je třeba říci, že *Dukes Of Hazzard* je kultovní americký televizní seriál z 80. let, který není kultovní pro svou kvalitu, ale pro svou „trapnost“. Tedy něco jako náš *Major Zeman* nebo jako známá PC hra *Redneck Rampage*. Velká část důvodu proč si tu hru koupit, tedy pro našince padá - snad jen to, že jsou celkem běžnou součástí seriálu honičky. A co chystá Ubi Soft pro pokračování?

Zprv byla vyepšena grafika, ale největší radost nám udělalo, když jsme se bavili o vyepšené hratelnosti. Nejlepší bude začít příběhem, který asi moc neoceníme, protože samozřejmě vychází ze seriálové předlohy. „Hlavní zápleťka *Dukes II* se točí kolem Daisy a její dávné přítelkyně, jmenem Missy Law,“ prozrazuje nám Richards. „Missy byla poslána do vězení a obvinila Daisy. Teď se odsedí a trest a vrátí se do Hazzard Country s doce a slušně podlý plánem na pomstu. Objeví se tu všechny postavy z původního seriálu a příběh se odvíjí tak, jako byste koukali na televizi. V dobrodružstvích samozřejmě hrají velkou roli i Bo a Luke.“

Lepší vzhled a příběh by ale u hry, jako je *Dukes*, sám o sobě nestačil, tady jde hlavně o řízení a paráděčky s autem a vývojáři Sinister





Games s toho byli víc než vědomí. „Vyslechli jsme si spoustu připomínek, které radily otevřenější herní styl a více vychytávek. V *Dukes* se původně závodilo na určených tratích. Čas od času jste si mohli vybrat, jestli se na rozvířující se silnici dáte vlevo nebo vpravo, ale pak se obě stejně spojily. V pokračování jsme se snažili poskytnout v tomto ohledu větší svobodu. Teď je tu osm map, které na sebe vzájemně navazují.“

Pokud jde o nové prvky, „jsou tu skryté zkratky, které hráče nutí, aby zkoumal prostředí, a přidal jsme i spoustu zábavných prvků, jako je třeba ježdění v poli s obilím a rozhazování balíků sena a tak dále.“ vysvětluje Richards. Přidáme-li k tomu režim pro více hráčů, vypadá to celé mnohem lahodněji než původní hra.

Richards prostě věří, že má v rukou vítězný trumf. „Chtěli jsme hru, k níž si může kdokoli vsednout, zazávodit si a pobavit se.“ říká. Je asi zřejmé, jak dopadne u nás, ale proto hru přece hned neodsoudíme, ne? ▀

Leoš Turek



**Air Max:** Některé akrobatické machrovinky, které můžete v tomto pokračování s auty předvádět, jsou ohromující a až trochu nadnesené. Kdo ale tvrdil, že má být *The Dukes Of Hazzard* realistická - je to skvělá zábava.



**Drsné honičky:** Rosco P. Coltrane se svým bourákem Boovi a Lukeovi ještě pořád nestačí.



s obilím a rozhazování balíků sena a tak dál.“

„Představ si, že má vyjít nová úžasnej magazín! Můj starší už celý měsíc to nicméně jiným nemluvil!“



## JMÉNO: POWER DIGGERZ

### POZNAMKA:

PROKOPEJTE SE K VÍTĚZSTVÍ - TAITO PRO VÁS PŘIPRAVILI PŘÍSLUŠNOU PLAYSTATIONOVOU VÝBAVIČKU.

### SPECIFIKACE

STYL: Simulátor bagru

VYDAVATEL: JVC

VÝROBCE: Taito

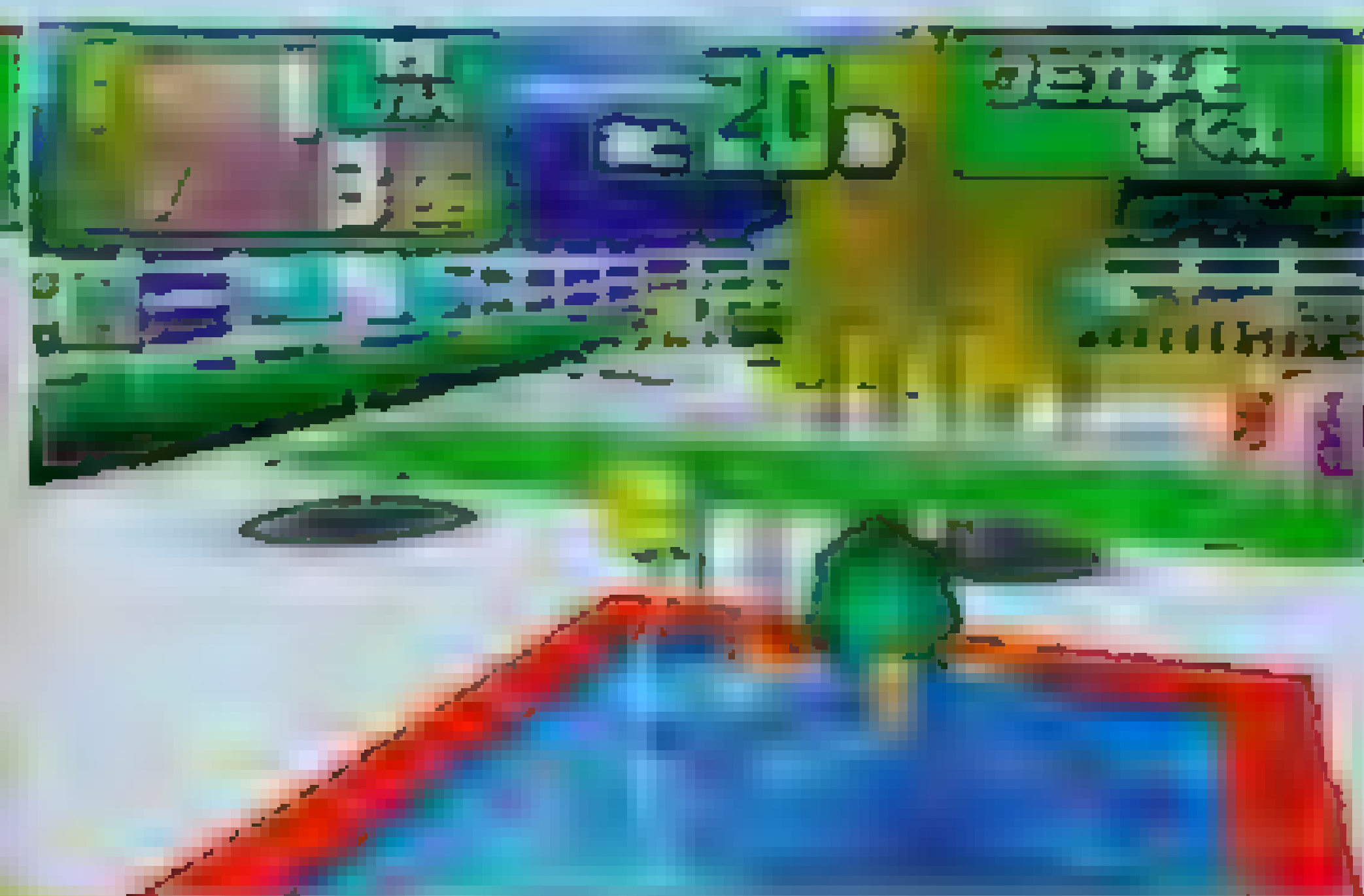
DATUM VYDÁNÍ: Duben

### DESIGN POSTAVY:



HOTOVO: 90%

CITAT: „Za normálních okolností asi nepřemýšlíte o vybírání želv z koupaliště



**Želví rej:** Není tak docela jednoduché je pochyťat, ale krásně radostná třepou ploutvičkami, když je zase pustíte na svobodu



**Hromady suti:** Tokio postihlo zemětřesení. Dokud se ale nepodaří odklidit tyhle trosky, nedostane se k postiženým záchranná služba. Kopejte o život.

## VYKOPETE TO?

Vývojáři Taito prohlašují, že *Power Diggerz* je určena pro hráče od 11 do 15 let, ale my věříme, že stejně jako v Japonsku zaujme i starší pařany. Řízení mechanického rypadla je stejně mužná práce jako ježdění v tanku nebo létání v bojovém tryskáči.

Dalším důležitým aspektem je skutečnost, že



*Power Diggerz* nabídne devět miniher v režimu pro dva hráče, což by mohlo být skvělé zakončení dne po návštěvě hospůdky. Jen by nás zajímalo,

zda po svých běžných pěti pivech budeme vůbec schopni bagr ovládat...

**M**alinko doleva, trošku doprava, teď lžící dolů a hop! Nestane se každý den, že byste s pomocí pětiletého bagru vybírali malé želvičky z plaveckého bazénu, každý den ale také nehrajete hru, jako je *Power Diggerz*.

V tom, že si tak pod vná hra, jako je *Power Diggerz*, dokáže a zajistit vydání v Evropě, je cosi hrdinného. Vyberte si některý z vážných ukolů nebo bláznivých vedlejších her, popadněte analogový ovladač a pusťte se do díla s některým z deseti mechanických strojů. „Bagry jsou nesmírně složité stroje a je třeba, aby je řídili zkušení řidiči, a o to jde ve hře především,“ řekl PSM Masaaki Ohzuno z Taito. „Chtěli jsme bagrům vymyslet netradiční a zajímavé využití. Když vidíte takový bagr většinou si vzpomenete na rozestavěnou budovu na staveništi, ne na vybírání želviček z plaveckého bazénu nebo rozborlení umužín.“ To skutečně ne, ale pokud nepřehazujete písek a cement z místa A do místa B lopatou pak si na to určitě vezmete podobného přechového obra

**Zvláštní přitažlivost hry** pramení zřejmě ze způsobu, jakým dokáže vyjádřit všechny jemnušky řízení těchto úzce specializovaných strojů. „Studovali jsme stroje, navštívili jsme továrnu, kde se vyrábějí, a pozorovali jsme je v akci,“ vysvětluje Masaaki. „Můžete se dívat jak z kabiny, tak z vnějšku, což umožňuje přesnější odhad vzdáleností - chtěl, jsme, aby se hráč s bagrem snadno pohyboval a snadno ho ovládal.“ Pásky se ovládají pomocí postranních tlačítek a dva analogové sticky (nebo D-pad a tlačítka, pokud vám to vyhovuje víc) otáčejí horní částí a řídí samotnou paži. Zpočátku je to pořádná





**Chvilka napětí:** míácení do limuzíny od vás vyžaduje naprosto přesné zacházení s oběma analogovými ovladači, které napodobují pákové řízení skutečných dieselových strojů. Brzy na to přijde

hončka, ale po chvilce praxe vás tento systém přiměně uspokojí - budete pyšní, jak se zkušeně dokážete přiblížit k cíli a pěkně plynule vysunout a sklonit rameno, nabrat nepořádek do džce a pak to všechno pěkně vyzdvihnout k nebu.

**Jak všichni víme** stavenišť není tak úplně bezpečné místo, zvláště když se r.d.t. teprve učíte. Přidali jsme i další úkoly, jako třeba vodní síť, pokud kopnete příliš hluboko, můžete protřhnout potrubí," prozrazuje Masaaki. „Když máte s sebou těžkým bagrem za 60 sekund zničit ruiny budovy v úzké uličce, musíte dávat pozor, abyste nepoškodili ostatní budovy a přitom odstranit veškeré zbytky zříceniny. Zní to jako hračka, ale je to ve skutečnosti obtížné. Budete potřebovat hodně trpělivosti a šikovnosti.“

Většina úkolů v mnoha hrách je naštěstí méně náročná a můžete v budějících trámů mávat ramenem nebo zasypat limuzínu deštěm úderů železa na kapotu. Ohledně toho říká: „Mnoho se v mnohém podobají starým poutovým atrakcím a nejvíce si s nimi užijete v režimu pro dva hráče. K dalším „disciplinám“ tu patří třeba vaření polévky nebo uhýbání před bombami.“ Připočteme-li ještě střizlivější režim Simulation, objevíme spoustu rozmanitosti, kterou by ve železi nepořádku nikdo nečekal.

Hodnocení *Power Diggerz* jako unikátní hry vyzní asi stejně, jako by někdo o jaderných zbraních řekl, že jsou malinko nebezpečné pro životní prostředí. Přichází k nám přímo ze sekce japonských arkád, kde si brzy získala úctyhodné postavení, protože jednoduše není podobného hráči nikdy neviděl. Je vydán v Evropě také jistě vzbudí mnohem větší zájem než podobné výhradně japonské hry! „U strojů jsme chtěli dosáhnout přesnosti, co se týče tonáže a ovládání, ale zároveň je zpřístupnit zařízením legračních nápadů a humorných úkolů,“ říká Masaaki. V příštím čísle se můžete těšit na další podrobnosti! ■

Pete Wilton



„Iferná chuť k jídlu, nemůže spát, dokonce ani ty jeho hry ho už nebavěj. Dokud přej nevyjde první číslo, nebude mít klid. Šíří se to jako epidemie, hospody jsou prázdné a chlapi zalezlí.“

nebo o rozbíjení limuzín...”



JMÉNO:

BATMAN: GOTHAM CITY RACER

POZNAMKA:  
TANK JE PROTI  
NĚMU TINTÍTKO,  
RYCHLOST MÁ  
PŘÍMO RAKETOVOU,  
PROSTĚ BATMOBILE.

SPECIFIKACE	
STYL:	Závodní
YDAVATEL:	Ubisoft
VÝROBCE:	Sinister Games
DATA VYDÁNÍ:	Květen
ROZVOJ:	60%



**Batmobile:** Konečně! Máte šanci sednout za volant nejspiškovějšího auta v historii a nechat všechny potupně za sebou.



**S**koro by se zdálo, že každý týden jeden kreslený hrdina vyfasuje vozítko a dostane vlastní závodní hru: *The Muppets*, *Toy Story*, a dokonce i *The Smurfs* (tedy Šmoulové). O volant si ale nikdy žádná postava neříkala víc než Batman.

A právě to si řekl Ubisoft Sinister Games a udělal *Batman: Gotham City Racer* hru inspirovanou temným, ale spravedlivě fandícím kresleným filmem *The New Adventures Of Batman And Robin*. „Ve hře přeseďte do různých vozidel a pronásledujte zločinníky, tak jak jste to viděli v televizi,“ říká producent Francois Bolduc. Hodně to připomíná *007 Racing*. „Ano, souhlasí Bolduc, „ale v naší hře je 51 misí a také Batmobile a Batcycle, které vznikly speciálně pro tento titul. Fanouškově Batmana a hráč vůbec se do těchto vynálezů zaměřte.“ *Gotham City Racer* navíc obsahuje režim Patrol, kde můžete chodit po ulicích a chytat zločince přímo přičinu. „Nemusíte hrát uhlazeného hodného hezouna,“ říká Bolduc. „Můžete se vtělit do některého zločince, stavět se na jistých místech pro ukradené zboží a vyhýbat se hrdinům, kteří vám půjdou po krku.“ Snem snad každého cynického fanouška Batmana je zařadit si s panem Freezem, The Penguinem, The Jokerem a Catwoman a cho-

pít se reaguje, zace je, ch podlých plánů. „Totálně skvělé jsou „race,“ vykládá nadšeně Bolduc. „Na detektivní režim Bruce Waynea, k tomu Jannus Gothamskou banku a další a další.“ Zatímco se toužíte uhlazeně můžete vylepšovat auto. Budete nacházet opravovací power-upy, turbo zrychlovače a časové injekce. Nechybí ani režim pro dva hráče, který můžete hrát s kamarádem, jeden v roli zločince a druhý jako hrdina.

Ve hře pracovali také videoherní designéři, z nichž mnozí dříve pracovali na kreslených seriálech. „To neznám, že jsme pozorně nestudovali animované filmy,“ vysvětluje Bolduc. „Máme se soustředit na vytvoření databáze nejvýznamnějších budov a vozidel.“ Warner Bros. a DC Comics se došly, že si hra zachovává atmosféru seriálu, takže se můžete těšit, že půjde o víc než nějakou pohádku pro dětičky.

„Měla by zaujmout široké spektrum hráčů,“ slibuje Bolduc a jako hlavní zdroj inspirace pro hratelnost uvádí hru *Driver*. „Opravdu se nám moc líbí, jak Tanner prochází městem, které se hráč postupně učí nazpaměť.“

Lee Hall



**Co teď?**  
No, budete na to muset pěkně a rychle šlápnout.



PROFIL	
SPOLEČNOST:	Sinister Games
JMÉNO:	Francois Bolduc
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent
HISTORIE:	Francois pracoval na hrách <i>Speed Buster</i> a <i>Shadow Company</i> pro PC a <i>Animorphs</i> a <i>Batman: Chaos In Gotham</i> pro Game Boye.
VLIV:	<i>Speed Devils</i> a <i>The New Adventures Of Batman And Robin</i> . Jak komiksy, tak animované filmy.

CITAT: „Nemusíte hrát uhlazeného hodného hezouna...”



# Toy Story Racer

MOŽNÁ VÁM TO NEJDE, MOŽNÁ VÁS NEPŘÁTELE DRTÍ,  
 ALE TO JEŠTĚ NENÍ DŮVOD SE VZDÁT.

## ZABIJÁCKÝ ÚDER



Jet rychle a všechny předjet, to je fajn, ale není přece jen lepší soupeře sejmout trochu nesportovním, třeba ochromit elektrickým proudem nebo vystrčit z trati, než se zoufale snažit o nějaké obratné předjíždění?

## OBSAZENÍ



Ačkoliv zde najdete většinu postaviček z Toy Story, od samého počátku hry máte k dispozici pouze Woodyho, Buzze, Bo Peepu a RC. Před každým stojí jiné překážky.



**F**enoménu jménem **Příběh hraček** (neboli **Toy Story**) se od roku 1995 podařilo vzkřísit dávno zapomenuté hračky, jako byl třeba vážený pan Bramborová hlava (Potato Head) nebo Vyzábělý hafan alias Slinky Dog. A dvě hlavní hvězdy, tj. Buzz a Woody, se dočkaly světové slávy.

Úkol vdechnout těmto hračkám život přepadl vývojářské firmě Traveler's Tales, tedy lidem, kteří stojí i za veškerou roztomilou *Muppet Race Mania* (PSM26 8/10). Když disk spustíte, budou vám představeny čtyři postavky - Buzz, Woody, Bo Peep a auto na vysílač-

ku. Vyberete si jednu z nich, načte se před vámi objeví různé dětské stavební kostky, přičemž každá představuje jiný režim závodění.

Jakmile se a.e hra rozběhne, je vše jednoduché jak facta - zcela dle očekávání. Stisknutím **X** se pohybujete vpřed, zatímco **Y** obstarává palbu z té či oné zbraně (podle toho, kterou se vám zrovna podaří sebrat z trati). Na ty, kteří budou tak naivní a budou se vám epit na zadek, můžete hodit gumovou kouli.

V téhle hře je důraz kladen zcela jednoznačně na vyhazování soupeřů z trati a ne na nějaké obratné předjíždění v zatáčkách.

Čeká na vás rovněž spousta zkratk, které je třeba se naučit nazpaměť, ovšem u nich je třeba mít na paměť, že každá z nich má i svá úskalí a můžete v ní jak získat, tak i pořádně ztratit.

Soudě dle této rané verze, bude na příznivce žánru čekat 19 závodních okruhů a několik hustě agresivních soupeřů. A pokud náhodou čekáte, že to s Buzzem napálíte hned po prvním kole tak, že ostatním zbudou jen oči pro pláč, pak se připravte na pořádný šok, protože i malá autíčka vás mohou sejmout tak, že strávíte zbytek života v kotrmelcích. A e nepropadejte zoufalství, protože

**„V téhle hře je důraz kladen zcela jednoznačně na vyhazování soupeřů z trati...“**

naštěstí je zde pro vás připravena možnost úrovně obtížnosti zmlnit

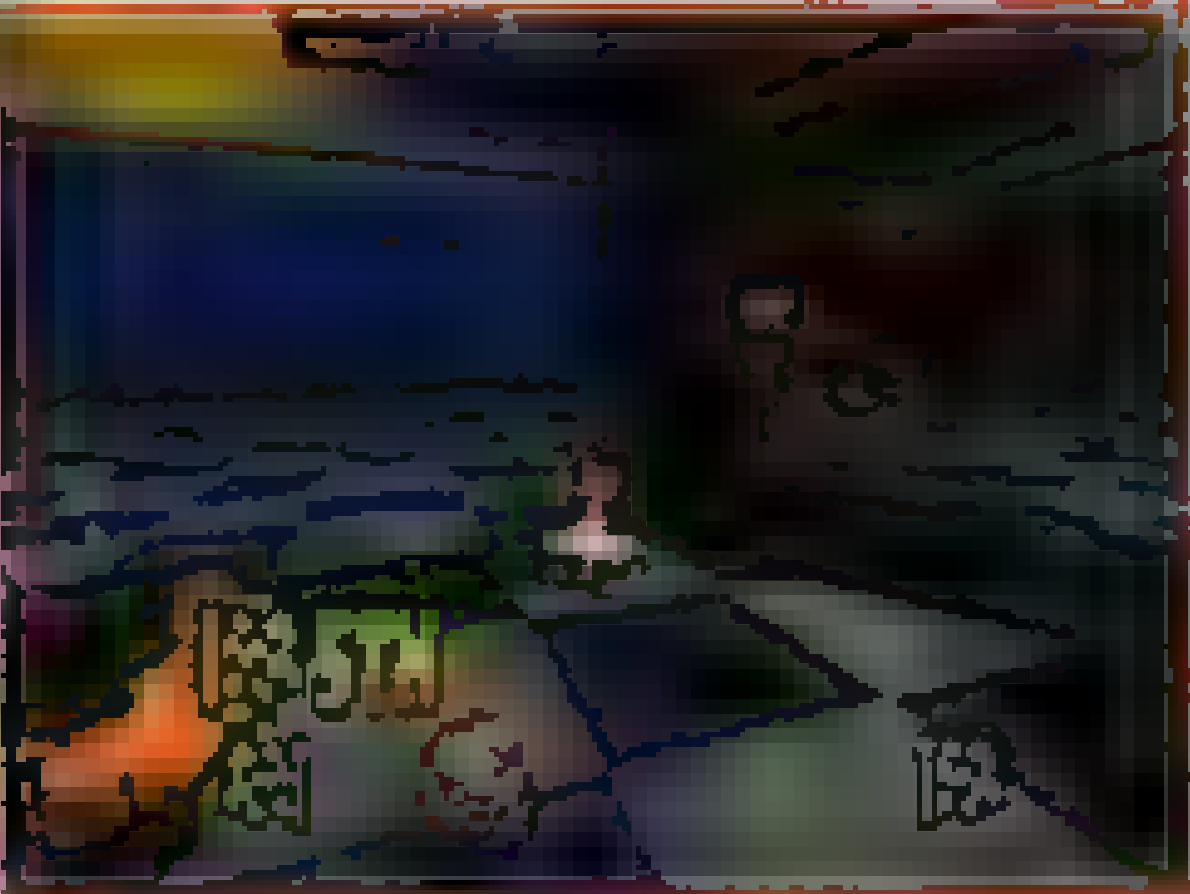
Přesto nás napadá několik znepokojivých faktorů: tím prvním je přirozeně skutečnost, že tyhle nové závody motokár pro dva hráče čelí na svém poli pěkně silné konkurenci, a to v podobě špičkových her pro čtyři hráče, „akým“ jsou *Speed Fre-aks* a *Crash Team Racing*. Tím dru-

hým je to, že ve stávající podobě trpí *TSR* v porovnání s výše uvedeným konkurenty poměrně primárně v něm systemem urychlovačů. A.e i tak, navzdory tomu všemu, třeba ve světě malých kousků plastu letajících rychlostí 20 km/hod bude nakonec všechna tahle jednoduchost pro *Toy Story Racer* výhodou. ■

Pete Wilton



## PREKVAPENÍ!



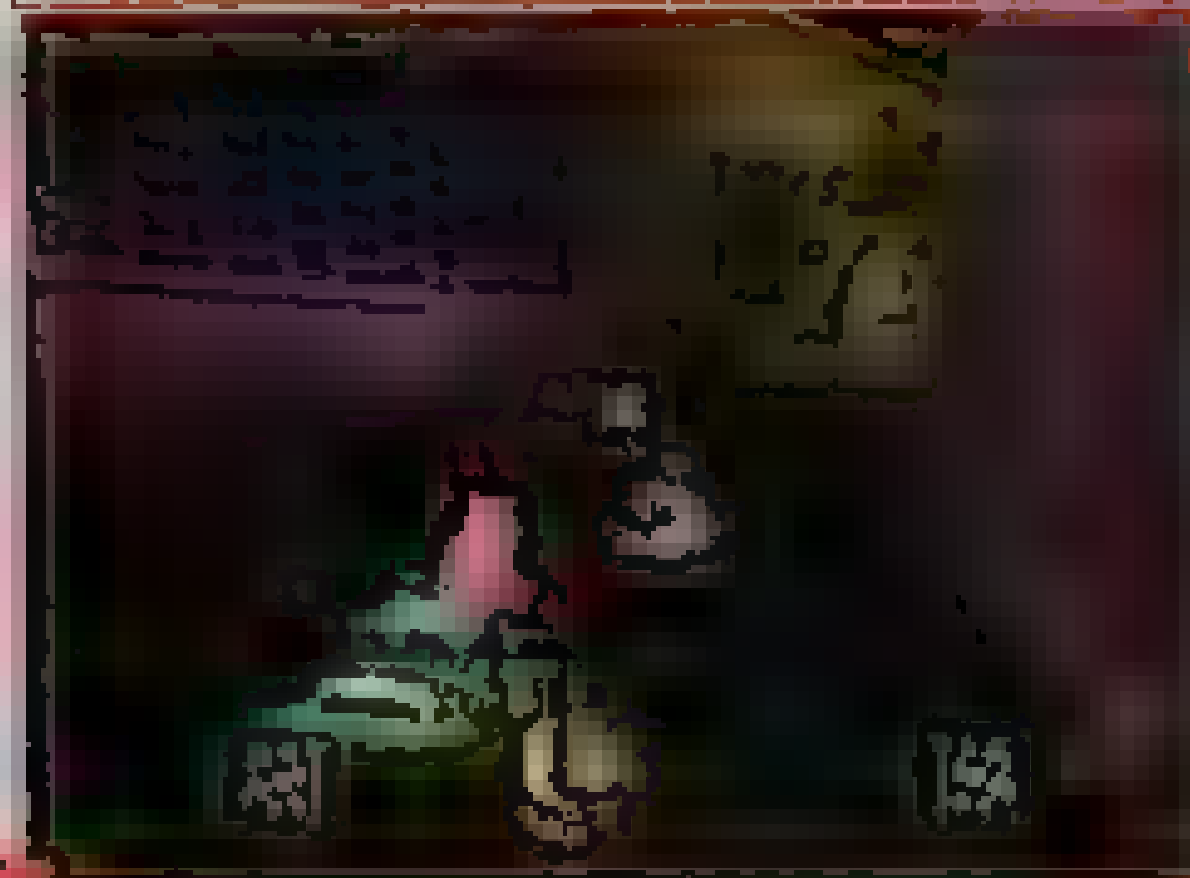
Krabice, noha od židle, podnímající pes - je škoda, že žádná z těchto překážek, jichž je v každé úrovni početně, vás nemůže přímo sežrat, ale i tak vám pořádně zatopí, pokud nezvládnete zatáčku.

## PORÁDNÉ KARAMBOLY



V soutěži nazvané Smash je vaším cílem být nikoli na čele pole, nýbrž na jeho chvostu. Jedte za svými soupeři a pomocí nejrůznějších zbraní jednoho po druhém odstavujte, až na třetí zůstanete sami.

## VELKÁ CENA



V poháru vás čekají čtyři kola. Ve většině případů ale stačí dojet na bodovaných místech, tj. mezi prvními třemi, a stříbrná medaile je vaše.

## NAZOR

### PLUSY

- Dva kompletní filmy nadupané hvězdy
- Zdatní protivníci

### MINUSY

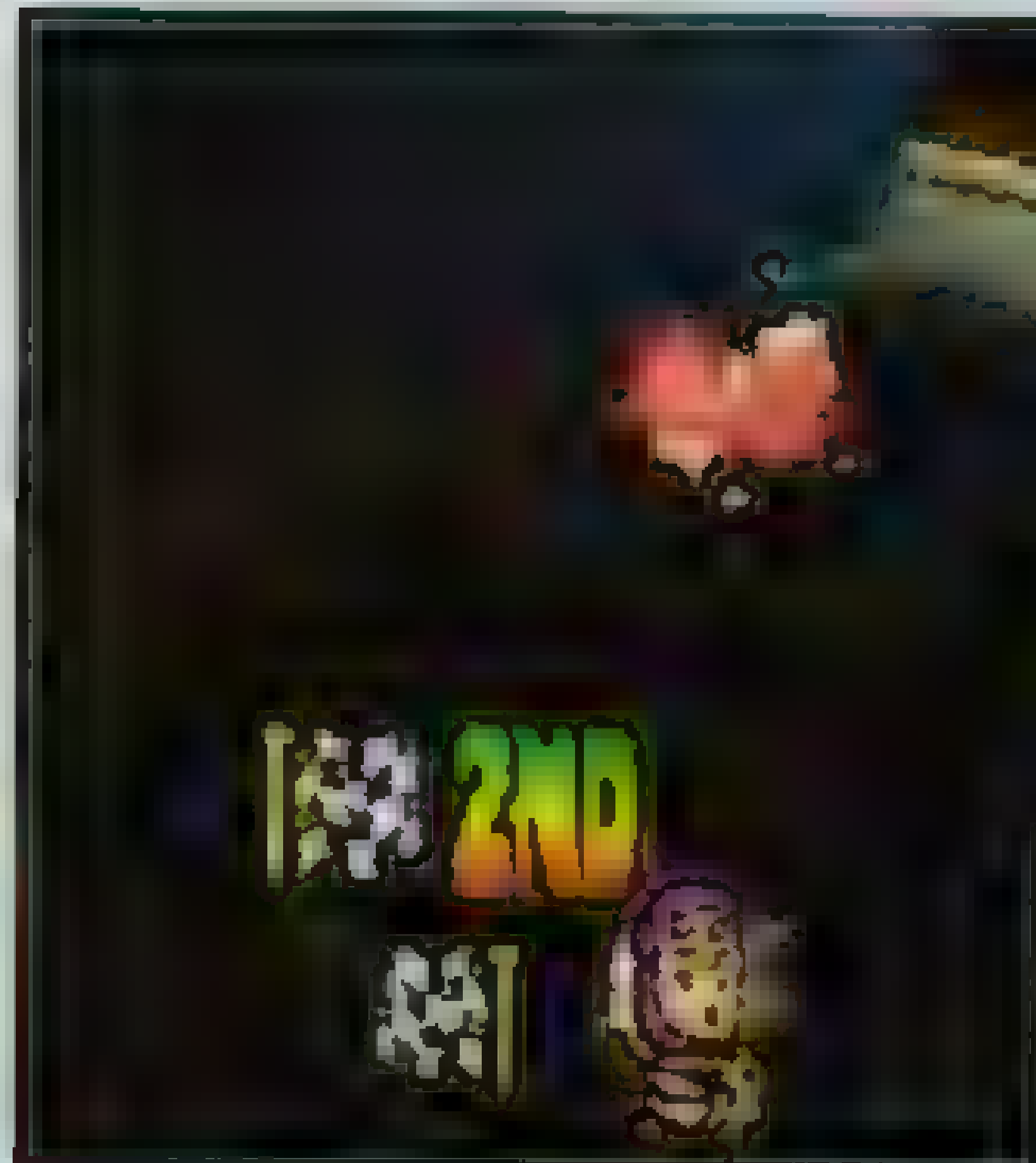
- Chybí zde hra pro 4 hráče
- Primitivní zrychlování
- Analog je příliš volný

### PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

V nové verzi nedošly hvězdy plného využití, a to hlavně kvůli absenci zdařilých zvukových efektů, které by celou věc posunuly dopředu. A kdyby zde nebylo navíc pár extra věcí, pak by vás vzhledem k drsně náročnému řízení a poněkud prostému systému power-upů sranda přešla hodně rychle.



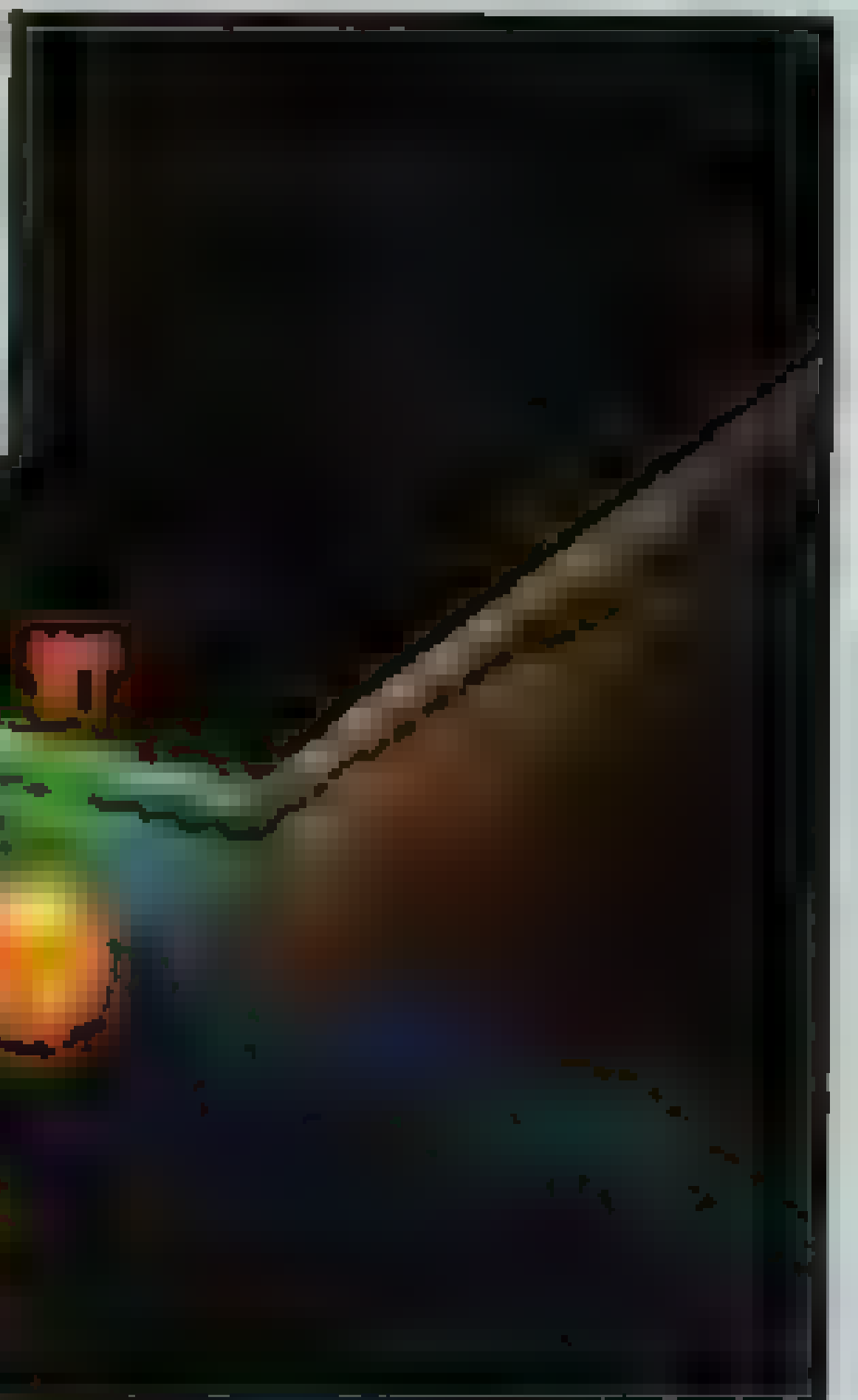
**Nepodceňovat!** Nečekejte, že si hru nahrajete a hned vyhrajete. Je to totiž úžasné drsné.



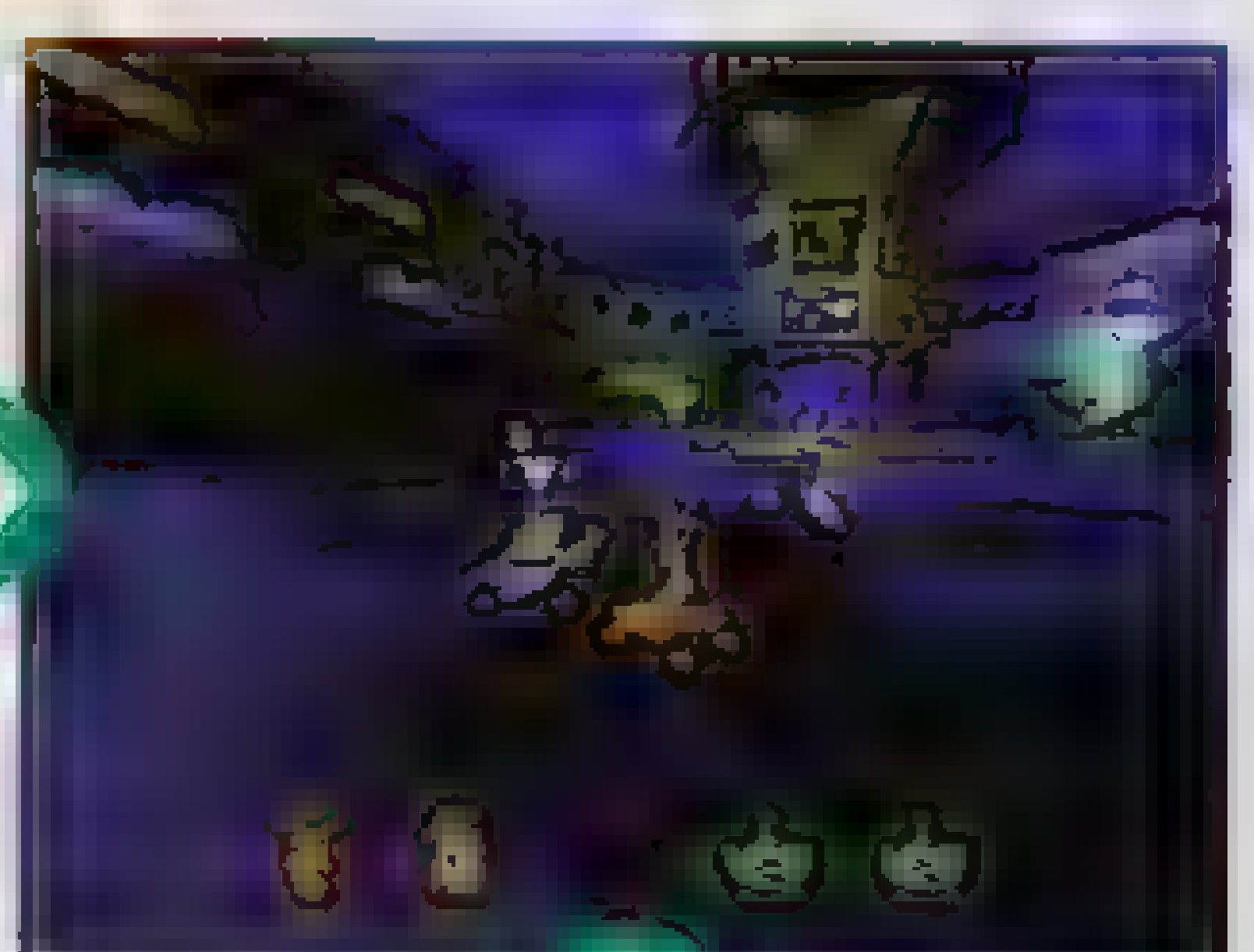
## VELKÉ K.O.

Poslední místo? Tlustá dáma už začala svou arii. Knockout Tournament je o tom schovat si dobrou zbraň a pak s její pomocí někoho sejmout v cílové rovině.

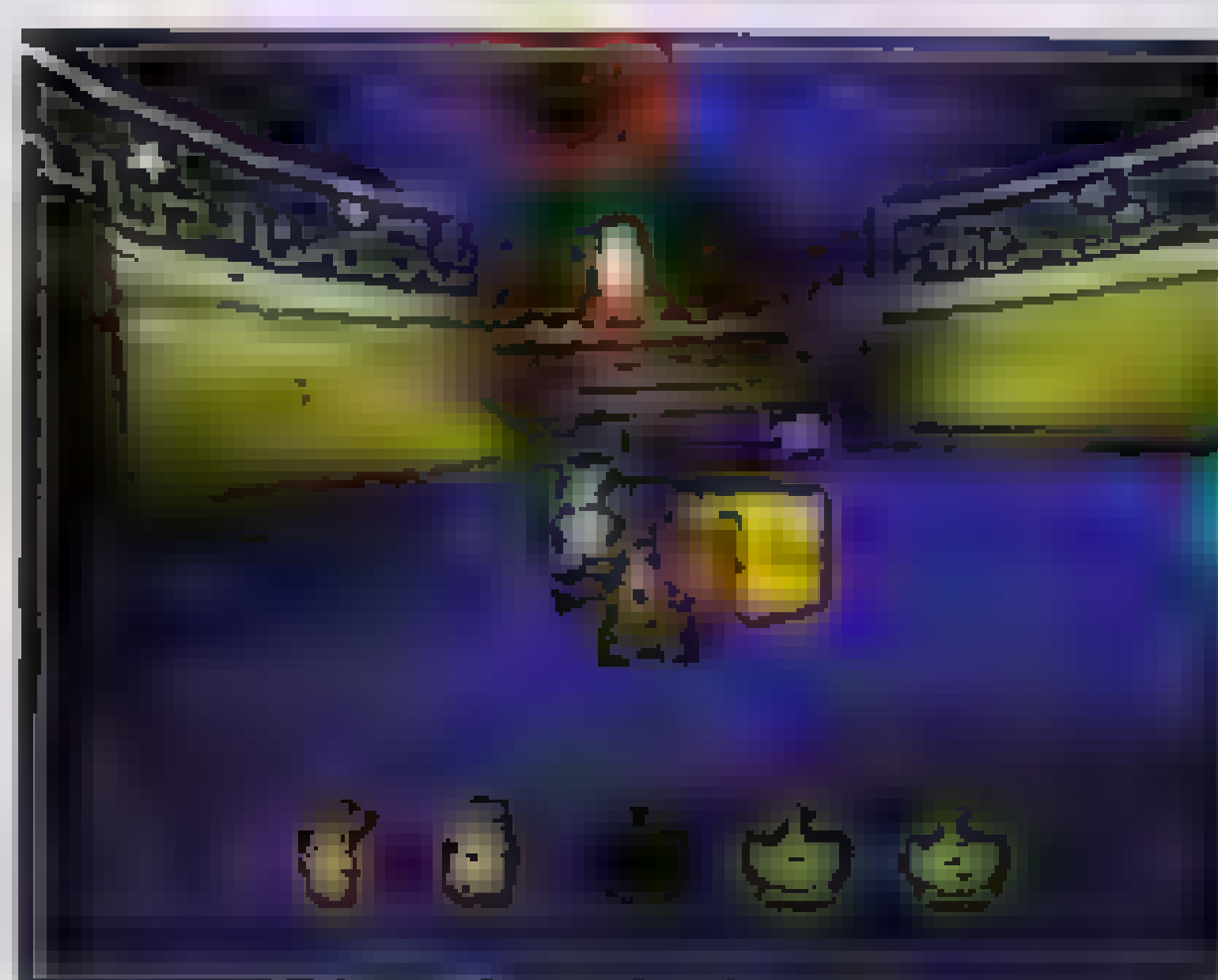
**Trochu úprav:** Každá postavička má své auto s jedinečnými vlastnostmi - nám se nejvíc líbilo Buzzova štíhlá zihadlo.



## BYLI JSTE VYBRÁNI... MIMOZEMŠTANI PŘISTALI



Naštěstí se v *Toy Story Racer* objeví na chvíli i tolik oblíbení mimozemšťané, a to jako vaši protivníci v režimu Smash, kde je schopnost souvisle se vyhýbat střelám mnohem důležitější než ukázat všem protivníkům záda. Je to nicméně obrovská zábava prohánět se takhle uvnitř arkádového automatu a drtit nebohé mimozemšťanky tak, že z nich jen lítá vesmírný prach. Naší jedinou námitkou je to, že zde chybí nějaký obří pařát, který by je, sejmouté nebožáky, zdvihl ze země za jejich připitomělého vriskání. Takže stále je zde prostor pro vylepšení.





# Panzer Front

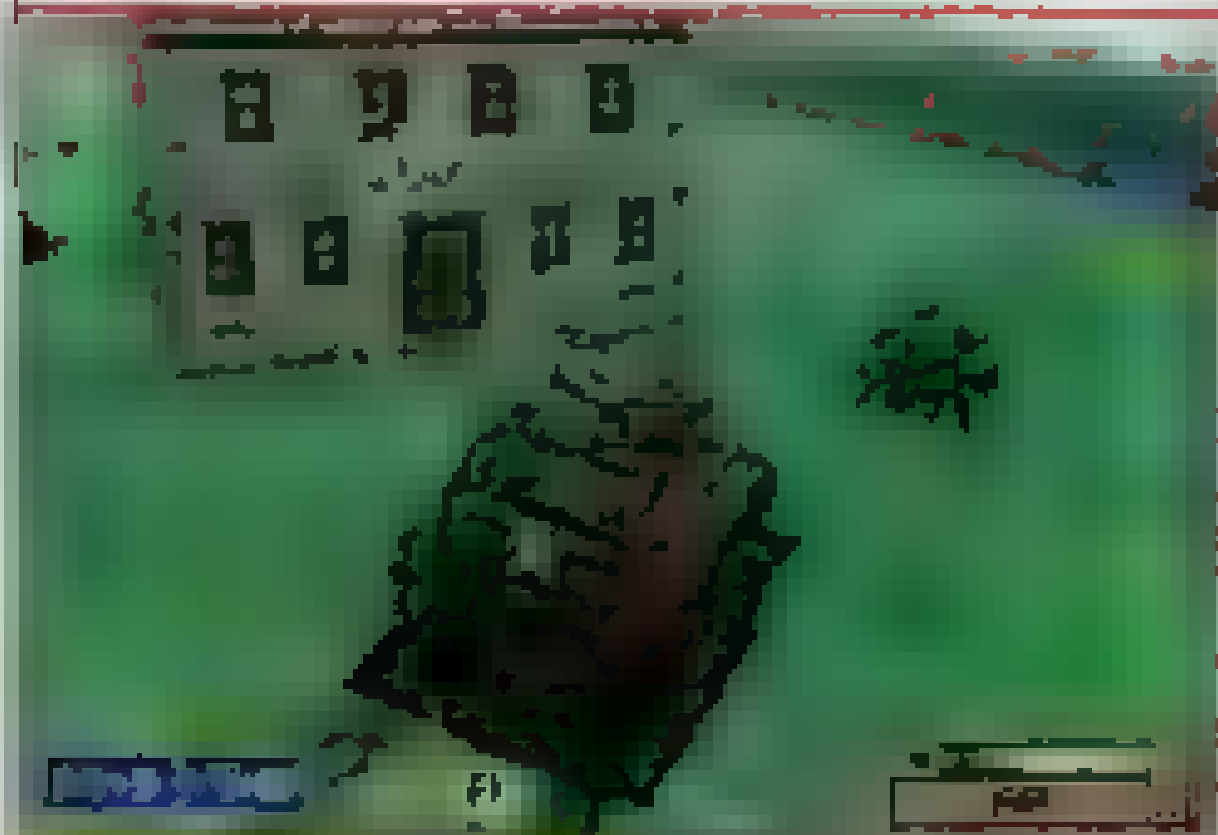
CHOĎTE SI, KUDY CHCETE, STRÍLEJTE PO ČEMKOLIV, CO SE VÁM ZNELÍBÍ -  
SPRÁVNĚ, PŘIŠEL ČAS ZASTŘÍLET SI Z TANKU.

## NICENÍ KRAJINY



Živé ploty, křoviska, a dokonce i hrboly se ve většině her chovají jako neviditelná zdi, tady ale pro váš tank nepředstavují žádnou vážnější překážku. Stromy se lámou, živé ploty praskají a v postupu vám nezabrání ani ty nejhlubší vodní nádrže.

## ZE ZÁKRYTU



Důležité je ve hře i plížení. Když se do bitvy vrhnete s hurónským pokřikem, čeká vás jistá smrt. Lepší je krýt se budovami a příkopy kolem silnic, které váš postup utěží.



## NEPRÁTELE

Červená šipka ukazuje přítomnost nepřátel. Jejich AI nemá daleko k dokonalosti - schovávají se za nerovnosti terénu a pak zčistajasna prorazí křoví dobře mířenou stříelou, která vás s největší pravděpodobností pošle do věčných lovišť.

## STRATEGIE

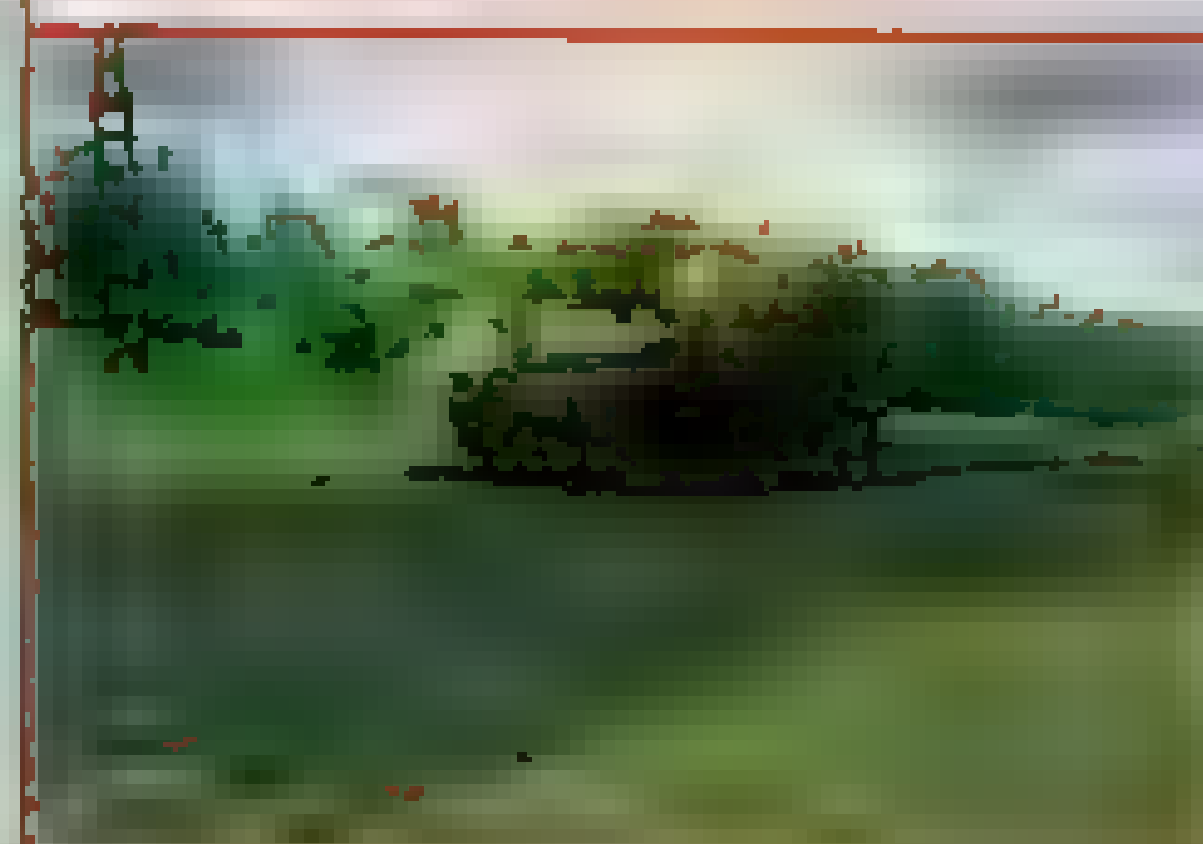
Nemáte na práci jen řízení vlastního tanku. Abyste vyhráli, je třeba se postarat i o strategické rozmístění zbytku vaší rot. Na mapě na obrazovce najdete k tomuto účelu spousty voleb.



## ZAMĚŘOVAC

Při střelbě se kamera přepne na takovýto pohled, připomínající film *Zachráně vojína Ryana*. Tento pohled je pro vítězství nezbytný, jasněji ukazuje dráhu střely, takže se vám lépe míří.

## ZÁSAH Z DÁLKY



Ze vašeho nejlepší je přímý zásah. Zasaženého někoho pěkně na dálku a kamera vás odmění překrásným přiblížením, abyste se mohli pokochat poslední křečí umírajícího nepřítele.

**M**ravní zásady stranou. Pokud se chcete jako náčkově zúčastnit jedné z nejvýznamnějších bitev druhé světové války, musíte se na takové věci vykašlat. *Panzer Front* vás posadí na sedadlo řidiče různých drsnáckých tanků ze 40. let a vy se můžete rozhodnout, na kterou stranu se přidáte. Vezmeme-li to kolem a kolem, dalo by se říct, že je to docela nechutné, pokud by to ovšem nebyla taková zábava.

Vývojáři Enterbrain se do *Panzer Front* pěkně obuli. Je strategicky promyšlená, najdete tu víc

než 20 hratelných tanků a řadu misí. Ve svůj prospěch můžete využívat i terén a střelení zpoza kopce na cestu, kudy se přesouvají nepřátelské oddíly, které takhle vlastně vymizí. Z historie, je vážné legrace. Netradiční ovládací systém - tank ovládáte pomocí čtyř tlačítek na ramenech - působí počátku složitě, a e po troše tréninku bude řízení tanku hračka.

*Medal Of Honour* a její pokračování momentálně nemají ve svém žánru konkurenci, *Panzer Front* ale může skvěle střleče od EA pořádně zatopit a možná se postará i o nějaký ten historický zvrat. ■

Craig Pearson

„Je strategicky promyšlená a bavit se tu můžete s více než 20 hratelnými tanky.“



### PLUSY

- Geniální pojetí
- Spousty tanků
- Promyšlená taktika

### MINUSY

- Možná až příliš obtížná
- Nezvyklé ovládní
- Sem tam fádní

### PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

O morálním přístupu sice nemůže být řeč, ale jinak je *Panzer Front* skvělá hra. Hodně dobře se tvůrci vypořádali s AI a k dispozici vám dají i spoustu tanků. Příjemně vyvážená je i kombinace strategie a akčních momentů a celá hra je v žánru válečných her dost zajímavým počinem.



# The Simpsons Wrestling

BLÁZNIVÍ OBYVATELÉ SPRINGFIELDU SE KONEČNĚ DOČKALI VLASTNÍ HRY.

POJĎME SE PODÍVAT, JAK SE TAHLE PAKÁŽ UMÍ OHÁNĚT.

## 13 BORCU



Konečná verze hry by měla obsahovat 22 postav, z nich by 13 mělo být hratelných. Na počátku jich budete mít k dispozici sedm, mezi nimi i Homera a Marge. Pokud se chcete dostat i k ostatním, musíte se pustit do soubojů v režimu Tournament.

## UKAZATELE RVACKY



Horní políčko ukazuje úroveň energie, tedy jakou sílu dáváte do ran, kopů a chvatů. Spodní políčko odráží váš zdravotní stav. Když zápasníci zdraví vyprchá, musí si jít odpočinout. Zdraví i energii můžete také doplňovat s pomocí pick-upů, jako jsou koblihy nebo popcorn.



Vážení playstationoví šilenci, již brzy se budete moci zúčastnit zápasnického řádění postaviček z nejpoblárnějšího animovaného seriálu na světě. Více jak 200 epizod rodinného hašteření a nenávisných animovaných sporů poskytuje dost podnětů a hra, kde žlutí zápasníci soutěží o zápasnický titul největšího springfieldského bouchače, je plná kulišáckých zákeřností.

Rozhodně tu nejde o zápas, tak jak ho známe z ostatních wrestlingových her. Jedná se o lykra, kterou tu najdete, se

vyskytuje pod trenýrkami Smit-herse a bojovníci používají raději než regulérní chvaty a údery všechny možné zákeřné zbraně. Všechno se odehrává v důvěrně známých oblastech, v režimu Versus si můžete zazápasit s kamarádem a v režimu pro jednoho hráče se můžete rozhodnout buď pro jednotlivé souboje, nebo si vybrat dlouhodobější soutěž ve třech různých zápasnických stylech.

Po dokončení každého zápasu s postavami, které máte k dispozici od začátku, se odehnou další postavy a oblasti, kde si to můžete rozdat nanovo

Prozatím nevíme, které to budou, protože hra zatím není dokončena, ale určitě by neměl chybět školní rváč Nelson Muntz a zbabělý Sideshow Bob. A konečným bossem by mohl být třeba Ned Flanders, co říkáte?

Ve hře nechybí ani vtipy, díky nimž si získal oblibu televizní seriál. O pořadné poznámky se postarali herci, kteří vystupovali i v televizním zpracování. Spoustu zábavy přináší i speciální zbraně a pohyby; Krusty má své pudíngové koláčky, Bart katapult a Marge dokáže protivníkům pěkně nafackovat svým účesem.

**„Ve hře nechybí ani vtipy, jimiž se proslavil televizní seriál.“**

The Simpsons je licence s neuvěřitelným potenciálem zábavy, a tak doufáme, že Fox nezůstanou u jedné hry, a e budou nás zásobovat i dalším bláznivými těchto žlutých postavíček. Šušká se o plánech na simpsonovskou závodní hru, ale prozatím není nic jisté. Úspěchu by se mohlo dostat

i RPG, nazvané *Vandal Barts*, nebo hororová hra s dědou Simpsonem v hlavní roli a titulem *Evil Resident*. Prozatím si ale určitě vystačíme s *The Simpsons Wrestling*. Slovy manažera springfieldského Quick-E-Mart Apu Nahasapeemapilona: „Děkujeme a přijďte zas!“

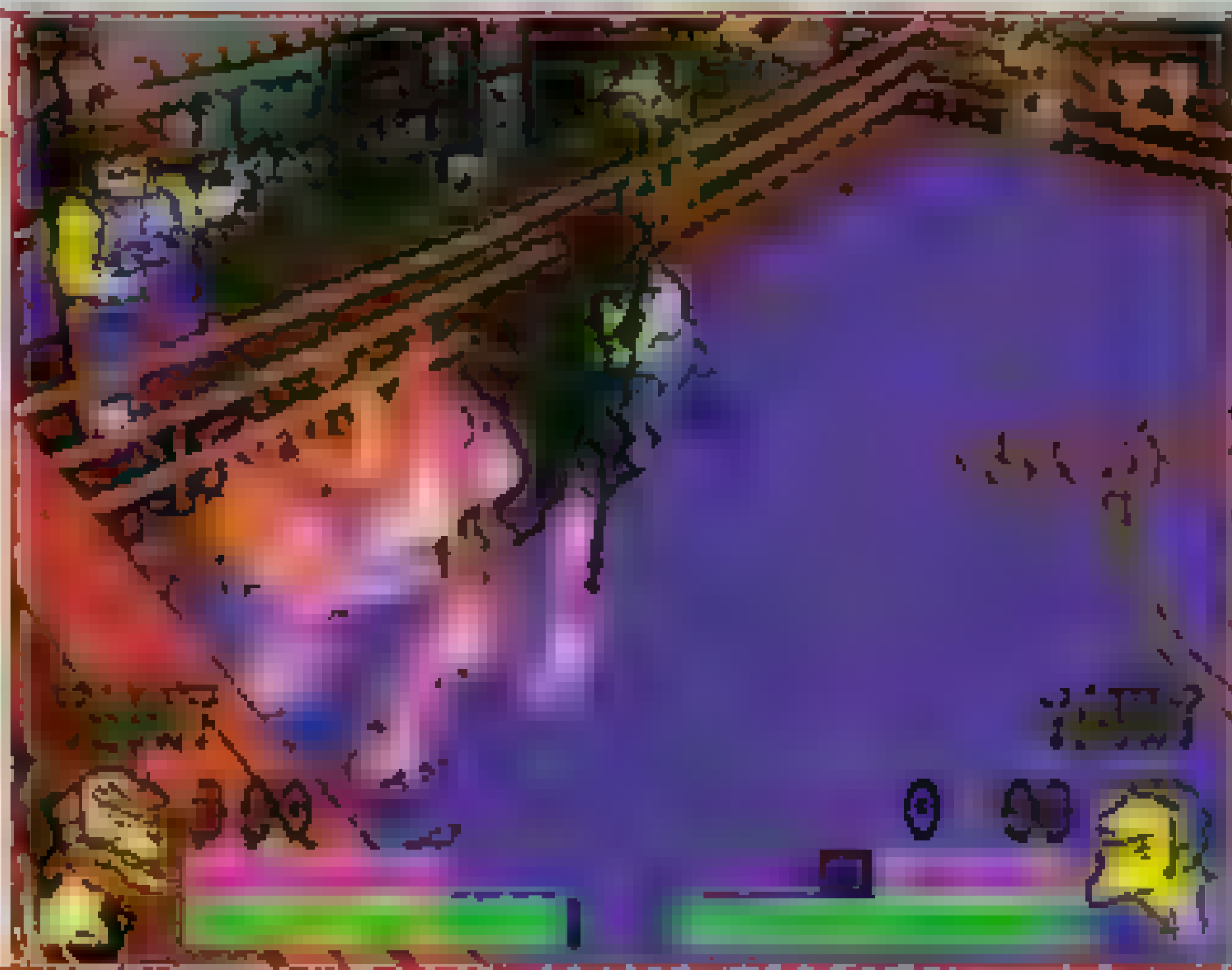
Nick Ellis



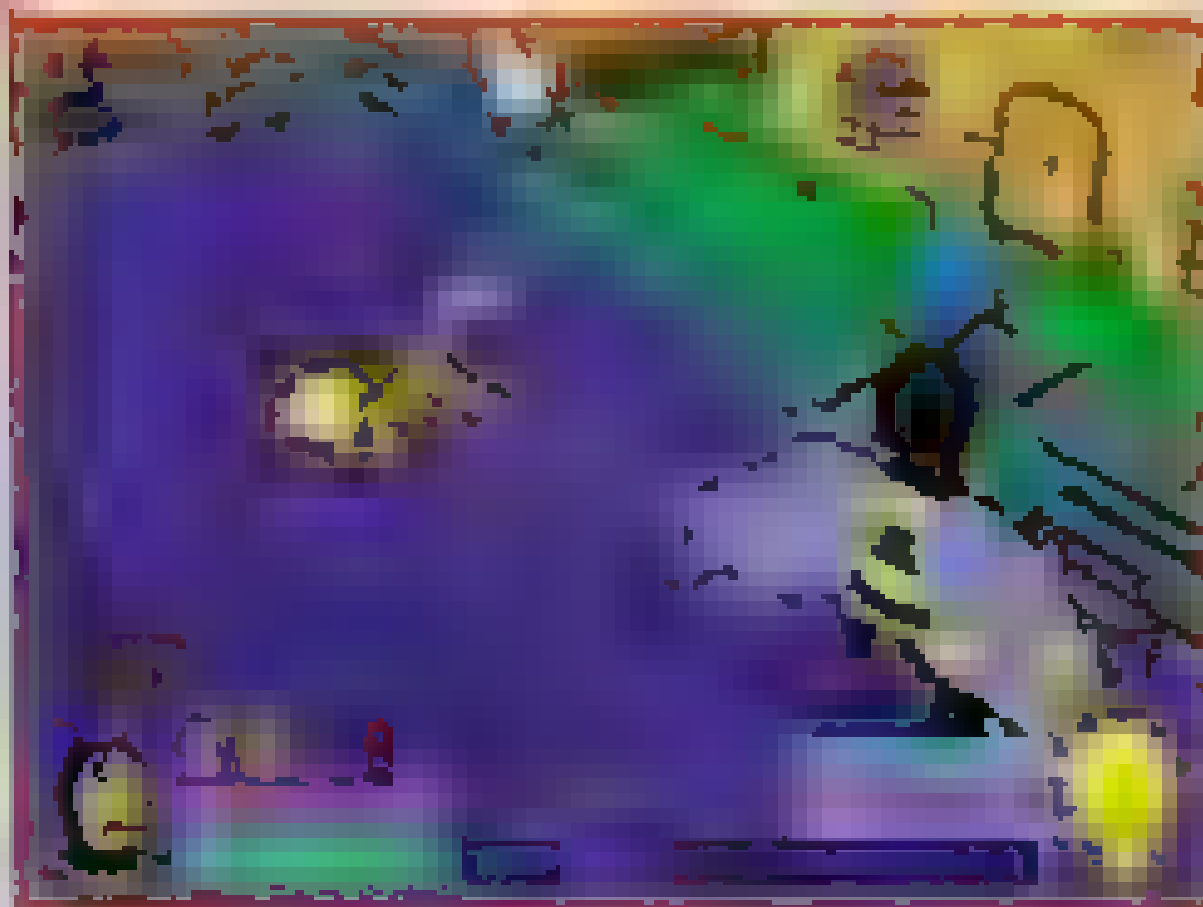
# The Simpsons Wrestling

## MÍSTNÍ MENU

Bojujete v rozmanitých částech Springfieldu, před Flandersovým domem, v Moeho baru, v Krustyho televizním studiu a ve starostově kanceláři, ale zdá se, že když s postavou bojujete u ní doma, neznamená to pro vás žádnou výhodu. K dispozici jsou ale zasvěcené komentáře a rady místních. V Moeho taverně (napravo) vás ulepená servírka přivítá drinkem zdarma; chrstne vám ho přímo do obličeje. Brrr!



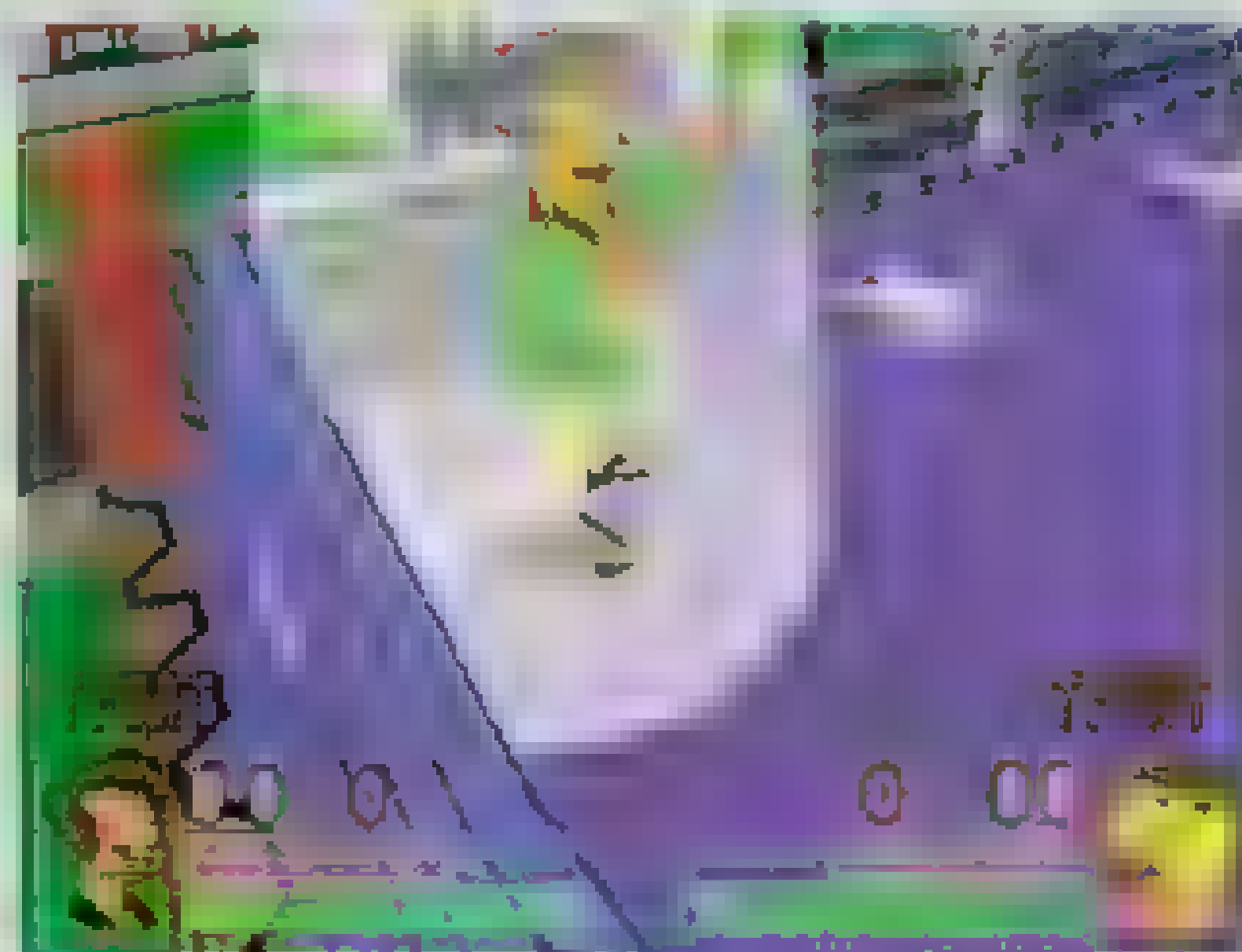
## MAGGIE POWER-UP



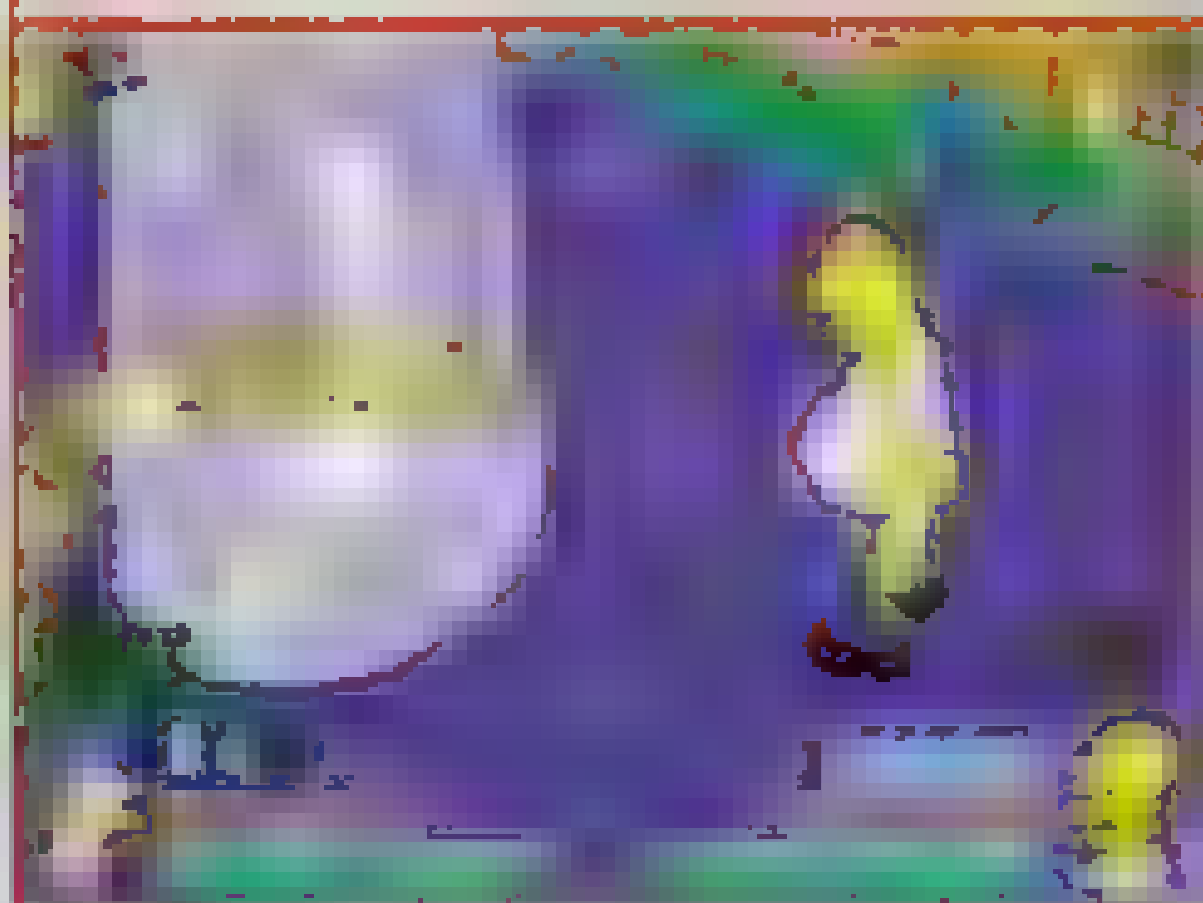
Když hrajete jako Marge, zmáčknete **©** a dostane se vám speciální pomoci od Maggie. Pověsí se na vašeho protivníka, a tak ho zpomaluje. I další postavy mají šikovné pomocníky, jako je třeba zuričivá čáva Čmeláčího muže.

## Pochvala Apuovi:

Je skvělé vidět na obrazovkách obyvatele Springfieldu a bavit se jejich hašteřením: „Byl bych vám vděčný, kdybyste mě už přestal mlátit,“ říká Apu, když mu skočíte na hlavu. Všechny hlasy ve hře patří herecům, kteří mluvili postavy i v televizním seriálu (samozřejmě v originálním znění), takže se nemusíme obávat o kvalitu a snadno je rozeznáme.



## DRSNÁ MARGE



Bublíny ve tvaru vykřičníku, které se pravidelně objevují v ringu obsahují písmena. Jejich sbíráním získáte jistě dočasné výhody. Podaří-li se vám třeba získat T-D-U-N-T, stanete se nezranitelnými a můžete do nepřítele bez obav bušit hlavu nehlava.

## VIDLE A SPOL.

Zahradník Willy patří ke snazším postavám, protože své protivníky může napichovat na vidle. Barney pro změnu disponuje svým smrtícím říhnutím. Kouzelné!



## BARTUV BONUS

Každý borec má nějaké speciální pohyby. Například Bart najíždí poraněným protivníkem na hlavy skateboardem a Homer se cpe koblihami, aby doplnil energii.



## PLUSY

- Jsou to Simpsonové!
- Skvělé gagy
- Bláznivé speciální pohyby

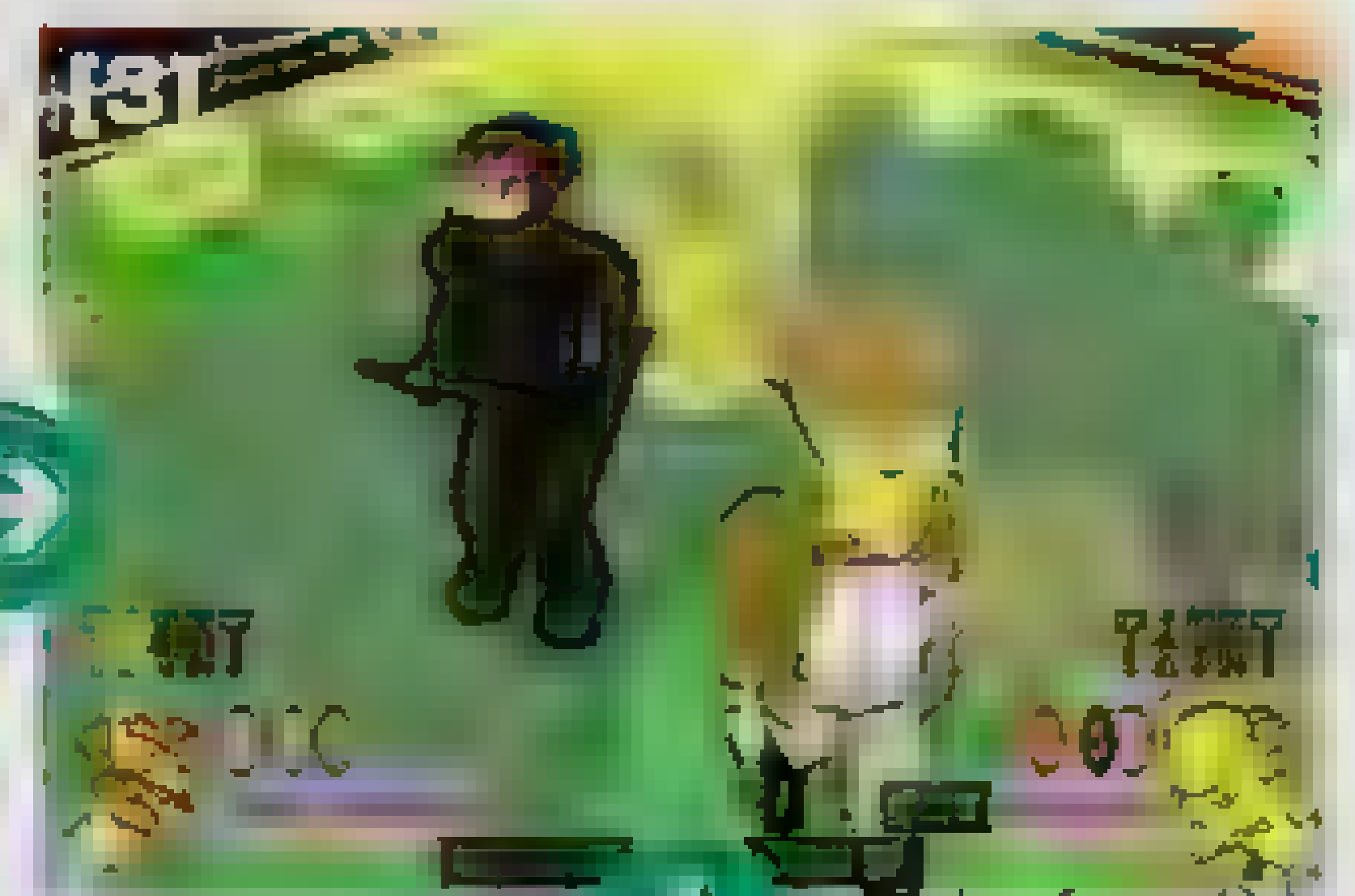
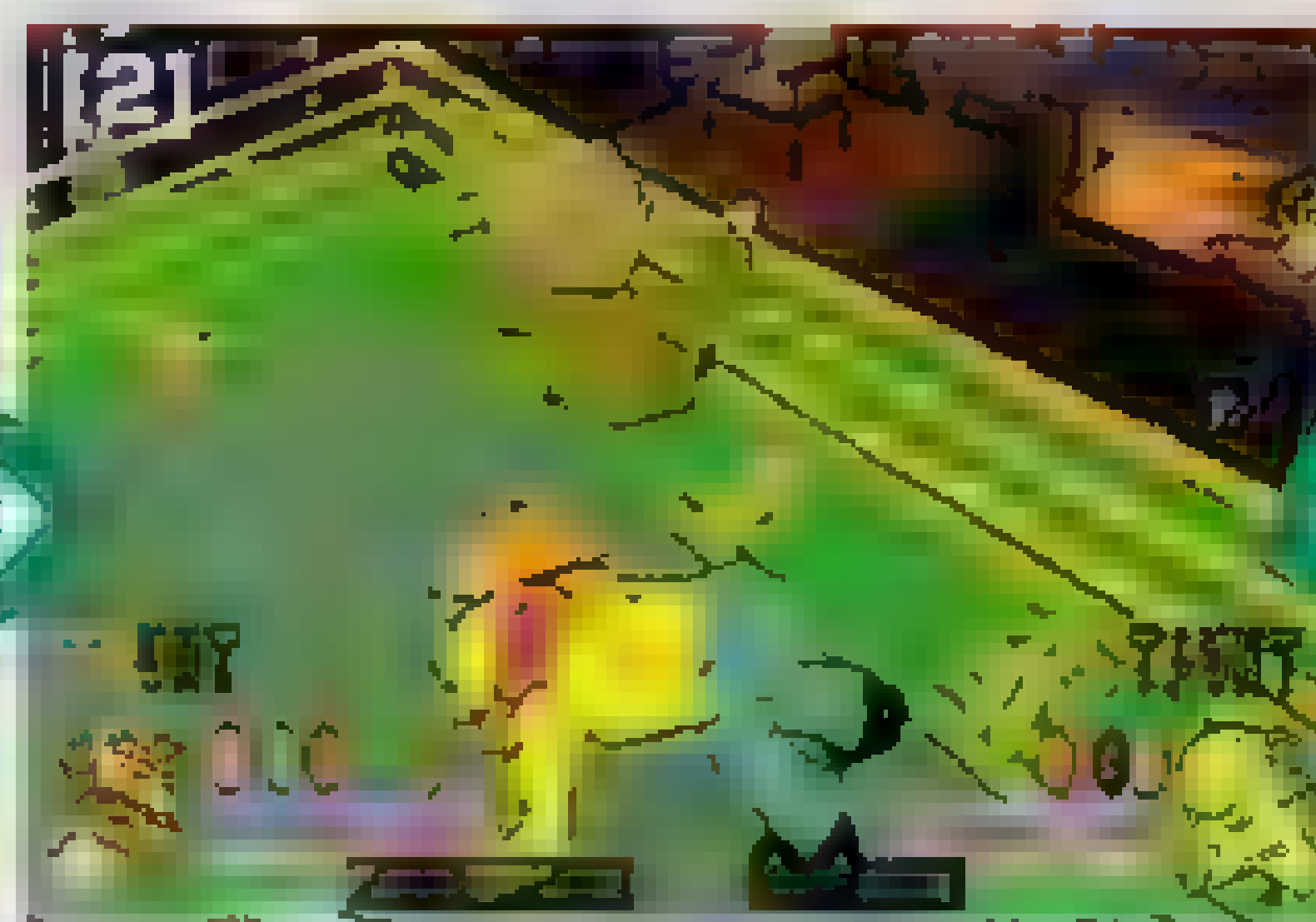
## MINUSY

- Nic moc snímáče postav
- Omezené herní volby
- Až moc jednoduché

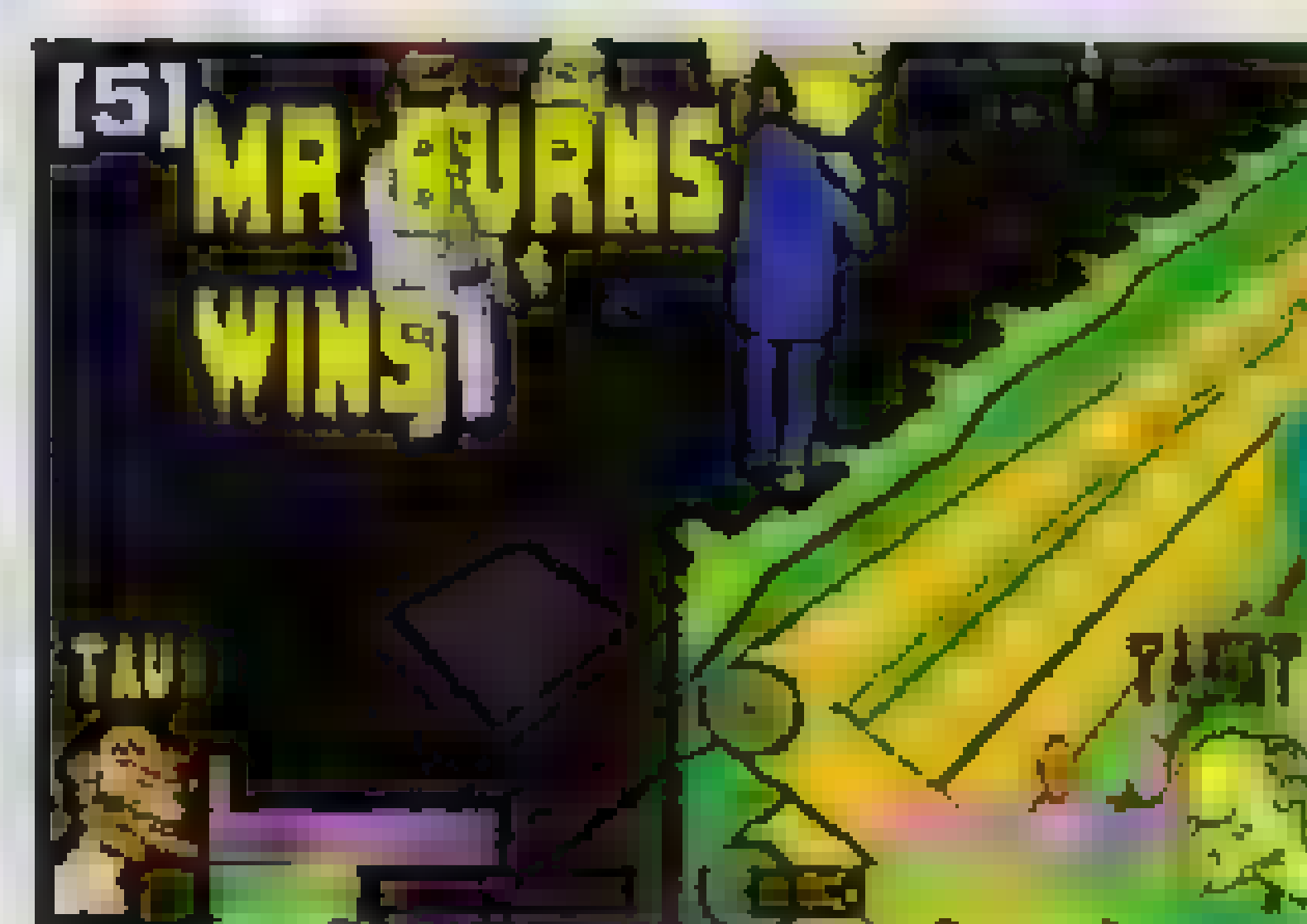
## PŘEBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když se s *The Simpsons Wrestling* určitě řádne vychechtáte, je na náš vkus až příliš jednoduchá. Omezené pohyby, zrnitá grafika a nedostatek rozmanitosti v hratelnosti, to jsou nedostatky, se kterými by se mělo do vydání velké recenze v příštím čísle něco udělat.

## ZÁKEŘNÉ TÝMY BURNS A SMITHERS PODVADEJÍ



Je jasné, že se musí počítat se špinavými triky Montyho Burnse a patolízalskými úskoky Waylona Smitherse, a aby toho nebylo málo, ti dva se navíc spojí a začnou spolupracovat. To si takhle bojujete se Smithersem (1) a už to samo o sobě není legrace, protože na vás vyše zmutovanou rybu (2). Když se vám ale náhodou začne trochu dařit, vytasí se na vás se svou výbušninou Burns (3), která vás rychle unaví, a Smithers vás pak snadno dostane (4). Burns, obklopen svými nohsledy z elektrárny, získá body za vítězství (5). Bože, stůj při nás, jestli se v závěrečném souboji spojí i Patty a Selma.





TÉMA





# Prázdla motto zovkou

VE FILMECH *EVIL DEAD* SAMI RAIMI PŘEPSAL PRAVIDLA HOROROVÉHO ŽANRU, A TO TAK, ŽE STRAŠLIVÁ KRAVAVÁ JATKA SKLOUBIL SE ŠIBENIČNÍM HUMOREM. NO A NYNÍ VŠECHNA TA HRŮZA PŘICHÁZÍ I NA PLAYSTATION.

Text: Jan Hájek

## FAKTA

Výrobce:	THQ
Vyrobce:	Evil Dead: Hail To The King
Žánr:	Survival horror
Počet hráčů:	1
Datum vydání:	Duben
Formát:	Playstation 2
Internetová stránka:	<a href="http://www.evildeadgame.com">www.evildeadgame.com</a>

**T**ypická situace všech klasických hororů: jste s přítelkyní sami v pustém lese a ona najednou působením neznámých zлых sil záhadně zmizí. Jste tudíž úplně sami, skoro mrtví děsem, přesto pevně odhodláni svou ztracenou přítelkyni zachránit. Má to ale jeden háček: v *Evil Dead: Hail To The King* je všechno trochu jinak.

A to i proto, že zde strávíte víc času chechtáním než zvracením. Stejně jako původní filmy, i celou hrou prostupuje šňavnatý humor a komediální ladění. „Zaměřením je hra podobná *Evil Dead 2* a *Army Of Darkness*,“ prozrazuje nám výkonný producent Scott Krager a vlastně výslovně zmiňuje dvě pokračování *The Evil Dead* (viz rámeček Technologie temnoty na straně 38). „Hlavním původcem humoru je Ash, tj. hlavní postava hry, a přirozené situace, v nichž se ocitá,“ dodává Krager, čímž ovšem trochu podceňuje obrovský význam této hlavní postavy. Právě Ash totiž *Hail To The King* výrazně odlišuje od zbytku hororové konkurence.

A když už jsme se dostali k tomuto žánru, je nutné zmínit, že šlín žánru jménem survival horror je ve hře velmi silný. „Asi největším vlivem pro nás byla řada *Resident Evil*,“ připouští Krager. „Použili jsme podobné vyzkoušené postupy v designu,“ dodává. Co

přesně má na mysli, to je vidět na první pohled – krev, zombie, úhly záběrů kamery, akční scény apod. Ale nenechte se zmýlit, toto rozhodně není žádná hapodobenina. Tak předně tu je Ash.

Když Ash upadl do područí zombií, uřízl si jednu ruku a namísto ní si přišrouboval motorovou pilu. Ve hře jej miluji Bruce Campbell (viz rámeček Vyznání běčkového herce na straně 38), který tušil roli ztvárnil i ve všech třech filmech. Vše nasvědčuje tomu, že se Ash hord strašlivých zombií (zde se jim říká „Deadites“) nikdy ani na chvíli nezalekne. Ne snad proto, že by mu bylo úplně fuk, zda je naživu, nebo tuhý. Ne, to vůbec ne, Ash se však soustředí jen na to, jak je nejlépe a nejefektivněji sejmout. Někteří hrdinové poté, co zlikvidují zombii/ omdlejí, Ash nikoli – ten jenom potměšile prohodí: „Vítejte zpět v sedmdesátých letech,“ a setře si krev ze sekery.

Z počátku se *Hail To The King* hraje jako obyčejný trojrozměrný horor: musíte se protloukat hordami Deaditů (tedy zombií), které vám navíc dají pokoj pouze tehdy, když je totálně zbavíte údů. Naštěstí je po cestě spousta power-upů, jimiž můžete svou energii podstatným způsobem zvýšit, a tak se lépe připravit na souboje, jež se na první pohled jeví jako absolutně nekonečné.

Připravte se ovšem na totální masakr, v němž se budete mít co otáčet jak svou mo-

torovou pilou, tak zbraní, kterou se vám podaří sebrat někde po cestě – pokud se vám podaří zaútočit oběma najednou, výsledkem bývá dokonalé smrtící útok.

Ale řady hráčů rozhodně nekončí. Pod několika navršenými vrstvami mrtvol se skrývá celkem tradiční adventura ve stylu point-n-click. Tak třeba narazíte na zatarašnou homickou sachtu a najednou vám dojde, že potřebujete tu lopatu, kterou jste nedávno sminuli, jinak prostě zával neodstraníte. Jakmile se ale dostanete do stoly, zjistíte, že vám chybí světlo. Co s tím? A co takhle vzít kus hadru, polít jej nečím hořlavým a zapálit? To by chtělo baterii, že jo? A nesáhlo tam kirs (neboť je opouštěno podot.)

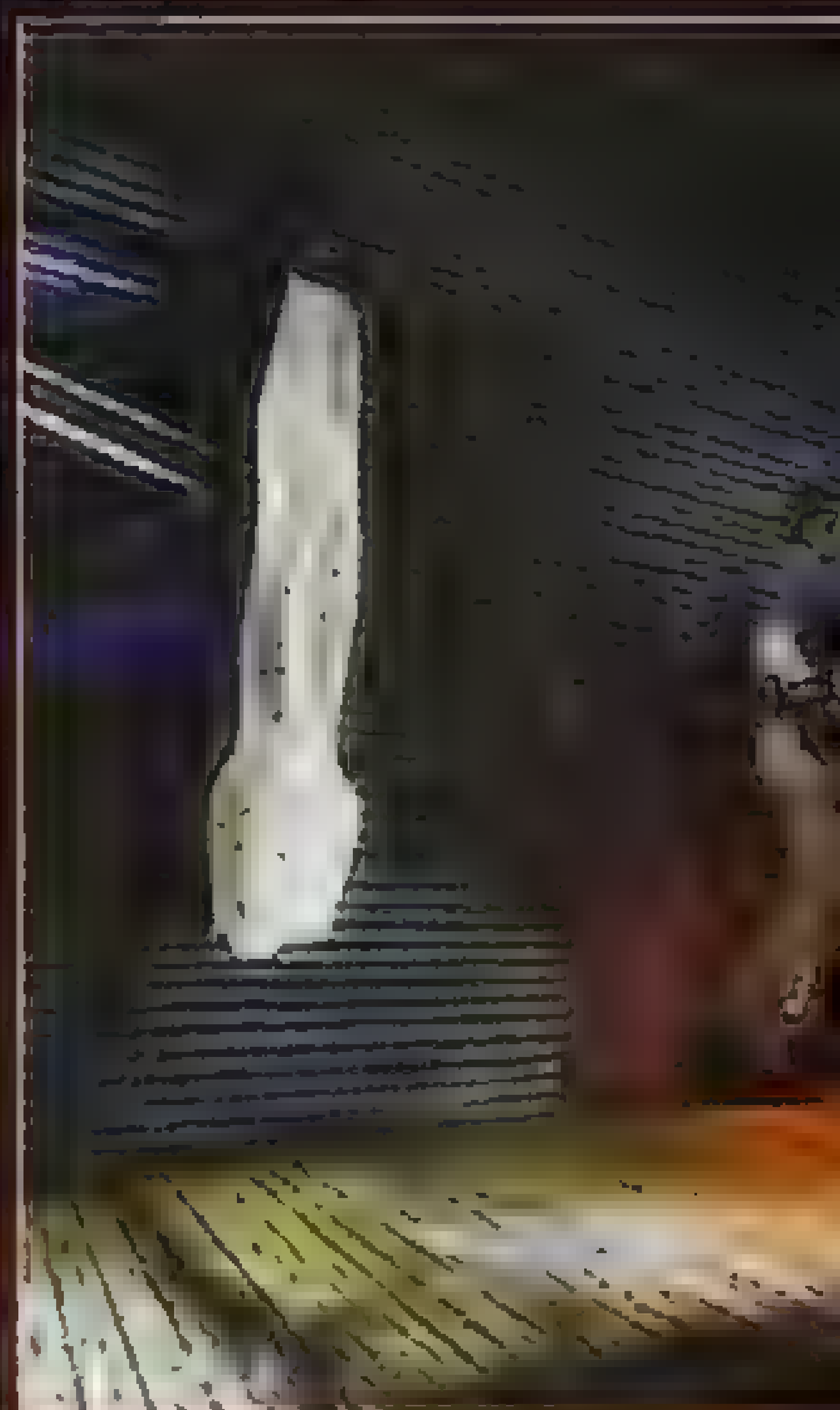


**Ve stopách zla:** *Hail To The King* kráčí ve stopách *Resident Evil* a spol.





**Hospoda jménem Horror**  
Tady máte se svou největší motorovkou



## Mrtvolý a košťata

Nicméně: *Hail To The King* pohánějí dopředu právě akční scény plné krve. Než se stáčíte pořádně rozhlédnout po prostředí, v němž se ocitnete na samém počátku hry, hned na vás zespodu zaútočí jedna bestie a za chvíli už bojujete proti celé bandě. Rozhodně nemůžete podlehnout fatálnímu omylu, že byste se zde mohli obejít bez boje. Ale děsivou pravdou je skutečnost, že na rozdíl od jiných hororových her, nestačí prostě a jednoduše z obrazovky utéct a přišery jako mávnutím kouzelného proutku zmizí. Ani náhodou – půjdou po vás jak smyslu zbavené a nepochybně si ještě přiberou posily. Vám tak nezbyvá nic jiného než přijmout jako fakt, že v *Hail To The King* se musíte svému

nepríteli postavit jako chlap, jinak z vás bude sekaná.

Přirozené ježto Ash má svou hlavní zbraň stále při sobě – asi jako kapitán Hook – iste docela dobře vybavení, abyste se mohli bránit komukoli a čemukoli, co na vás může vyskočit z podsvětí. Motorovou pilu můžete použít jako svého druhu meč se zubatým ostřím, anebo si můžete sehnat palivo a jet naplno – tj. řezat, co to dá – a můžeme vám potvrdit, že to fakt stojí za to.

Vedle motorové pily začínáte hru vyzbrojeni sekýrou a pistolí, vysvětluje Kráger: „Najednou mi však oči zazáří jako žárovky a s potměšilým úsměvem nám prozradí: „Časem najdete takový klácek (který je vlastně brokovnice – to je na vysvětlenou pro-

ty, kteří neviděli *Evil Dead* a kulovnici. A to je vlastně celé standardní vybavení. Později najdete věci, s jejichž pomocí lze účin-

film samotný neznáte. Dali jsme si za cíl udělat skvělou hru, jež by byla věrná filmu *Evil Dead* a fanouškům filmu i samotným hrajícím.

**“Motorovku můžete používat jako meč, anebo najdete palivo, natočte ji a jdete do toho naplno...”**

nost zbraní zvýšit. Ale přirozeně největší zábavou je používání motorovky! „Ano, to vskutku ano – fakt přča!”

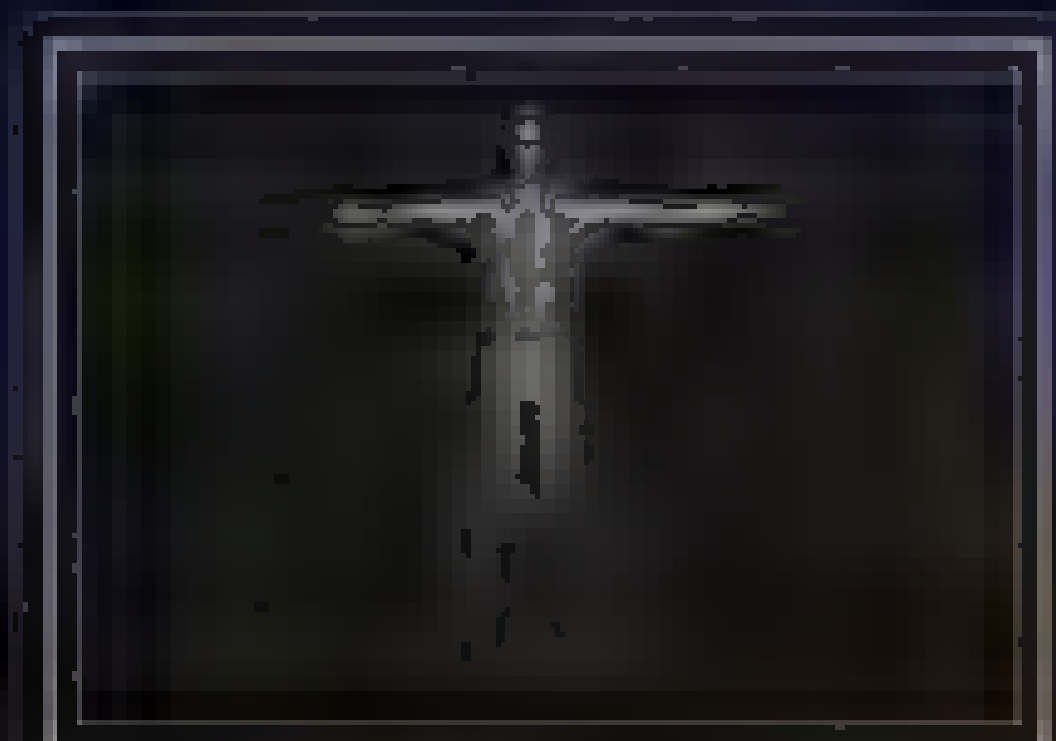
Zmínky o brokovnici skryté v kusu klacku a o Deaditech jistě zapůsobí na nadšené fanoušky filmů, což však vůbec neznamená, že by měly odradit pravověrné pařany. Jen si to vezměte: nápad dát brokovnici do kusu klacku či ráhna, to se nevidí každý den. A navíc chvála-bóhu – autoři hry se vyvarovali přílišného odkazování k filmu, takže hru si vychutnáte, i když

skutečně hodnotný zážitek v rámci světa vytvářeného dotýcným filmem. Bylo nám jasné, že se najde spousta pařanů, kteří si náležitě vychutnají příležitost zahrát si v roli Asha,“ prozradil nám Kráger. „Příběhová linie ve hře nekopíruje přímo film, ale spíše pokračuje v tématu ze filmu *Deadites*.” pokračuje Kráger: „Od *Army Of Darkness* uplynulo osm let. Váš se málo ke svému internalizovanému konce si pořídil i novou přítelkyni Jenny. Nicméně v poslední době se dostal tak trochu do-

# Postavy

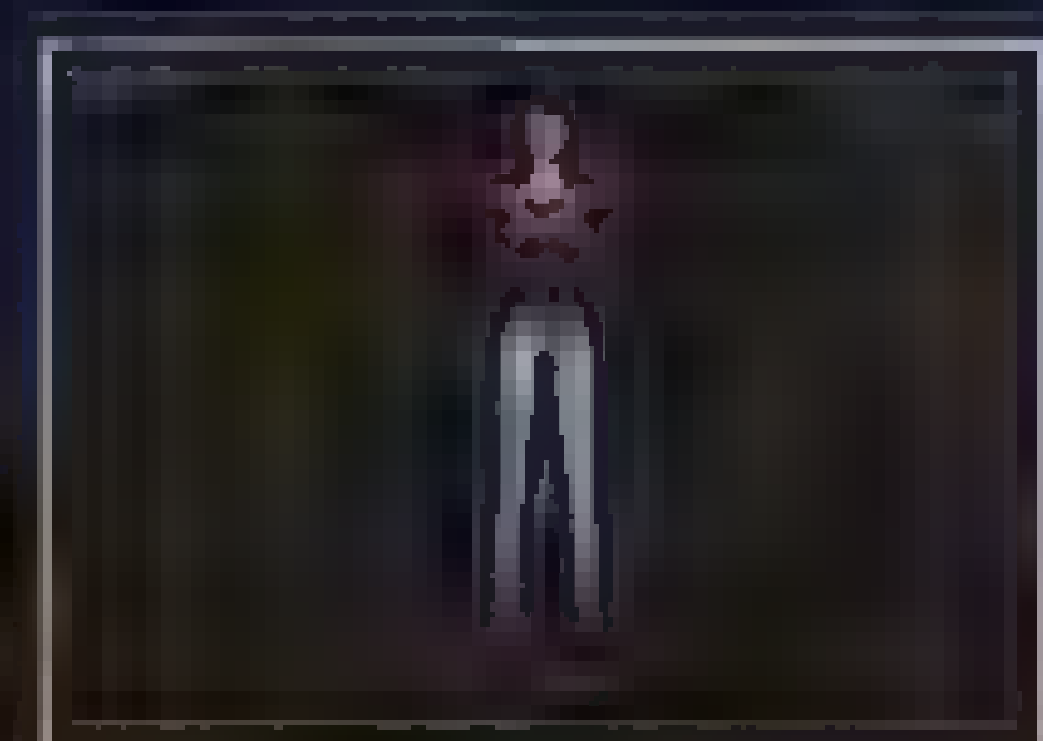
## Ash

Ash používá přešlá finta, aby ty nechutné zombie doběhl. V prvním filmu přišel o ruku a nechal si místo ní namontovat motorovou pilu, která se mu na zombie zatraceně hodí. Jeho černý humor je klíčovým aspektem hry.



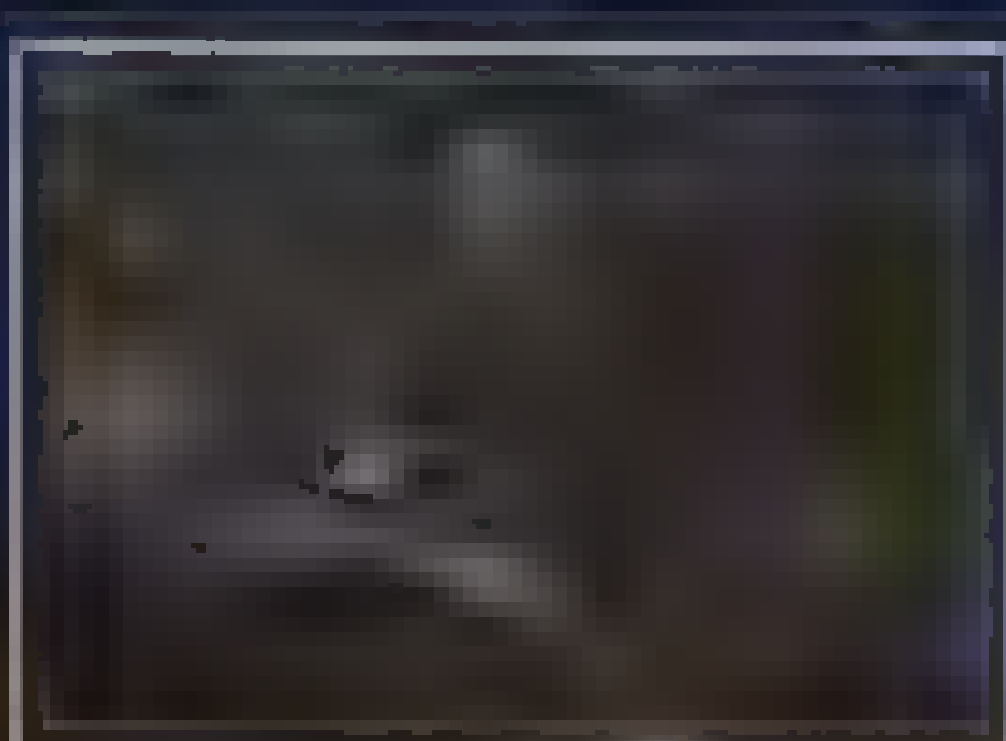
## Jenny

Ash od konce filmu nezahálel. Jeho nová přítelkyně Jenny bohužel dlouho nevydrží, protože se ji zmocní obludáci ještě dřív, než se hra vlastně rozběhne. Nicméně vyvojáří od Heavy Irons slibují, že se ještě vrátí.



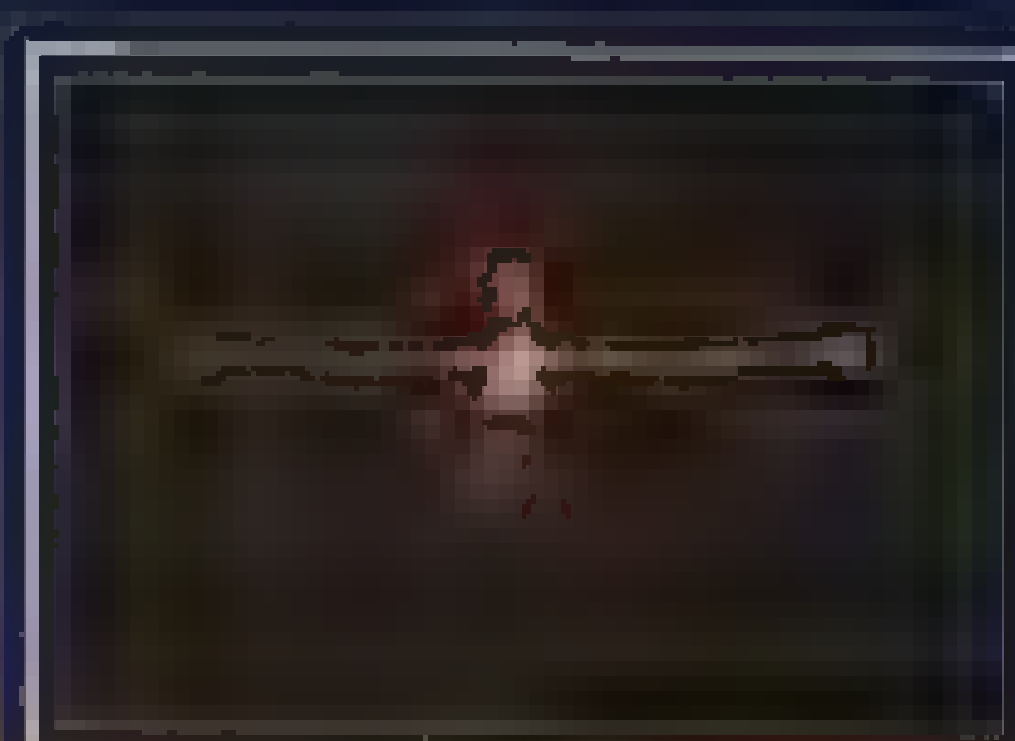
## Bad Ash

Bad Ash je prototypem dokonalého lotra; přesná, jenže zlovlná replika našeho hrdiny. Ale – zcela v souladu s duchem filmu – Bad Ash není žádnou metaforou pro vnitřní svár v duši hrdiny (třeba jako Jekyll a Hyde). Ne, je tu prostě kvůli větší sranda.



## Zombie stažený z kůže

(Deadita model 1)  
Tohle je základ zombiácké armády. Díky svým obrovským rukám má rozpětí jako albatros, ovšem pokud se udržíte z jeho dosahu, poměrně rychle ho vyřídíte.



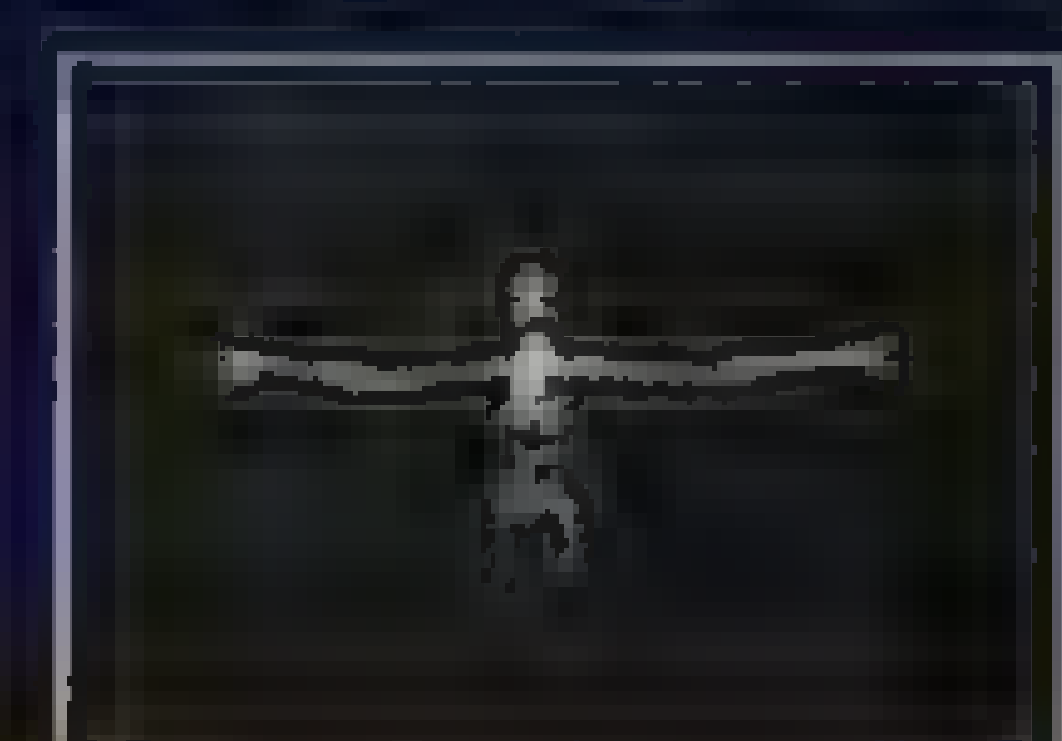
## Zombie svalovec

(Deadita model 2)  
Stejně jako jeho kámoš, ale vypadá trochu svalnatěji. Což nám nepříjemně připomíná, že i tihle hrůzáci byli kdysi normálními lidskými bytostmi.



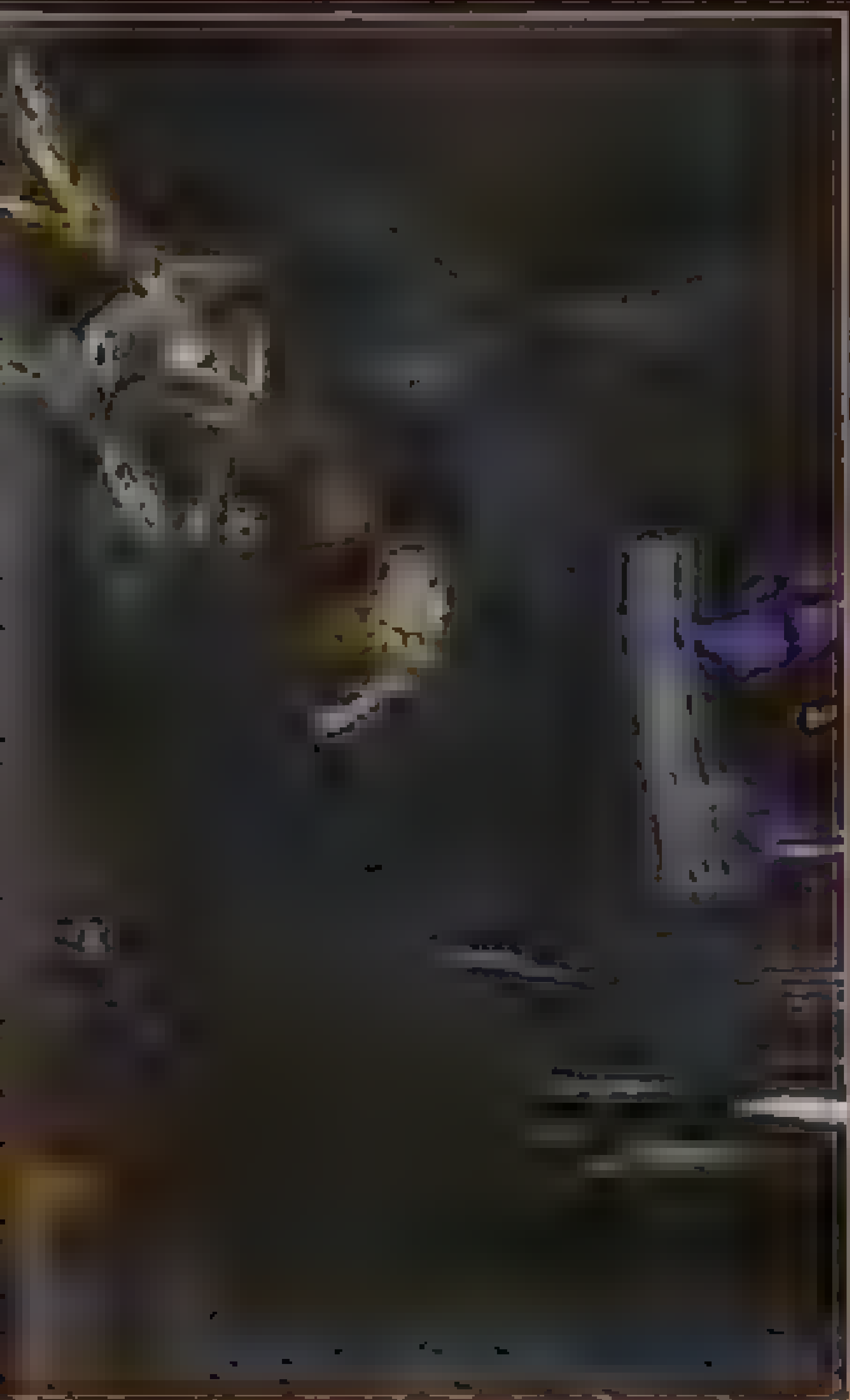
## Zombie kostlivec

(Deadita model 3)  
Další celkem standardní Deadita, jen s tím rozdílem, že tohle je čistá kostra a o nějakých svalcích nemůže být ani řeč. Ostatně k čemu taky maso a svaly, když vás vedou síly temnoty?



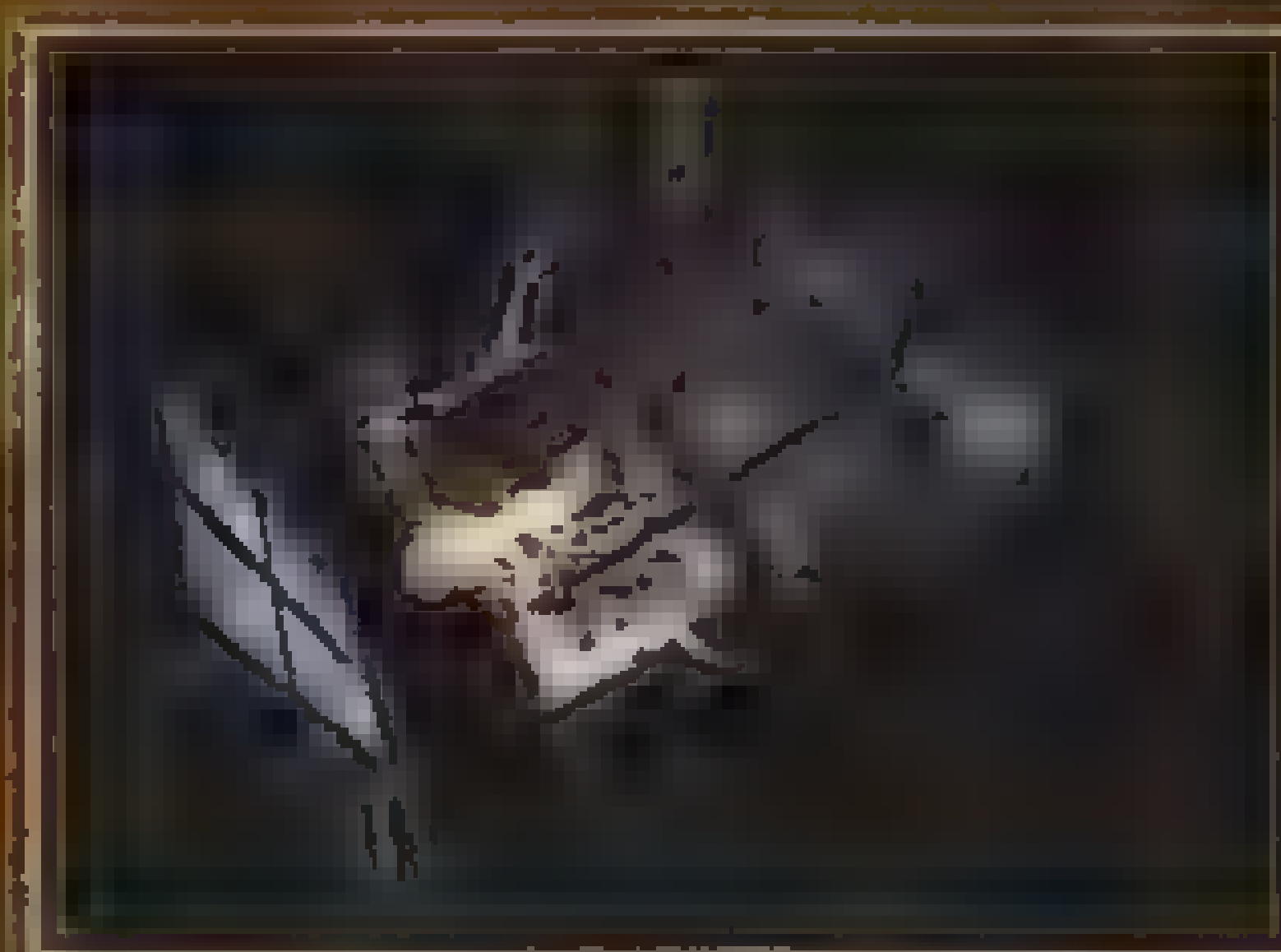
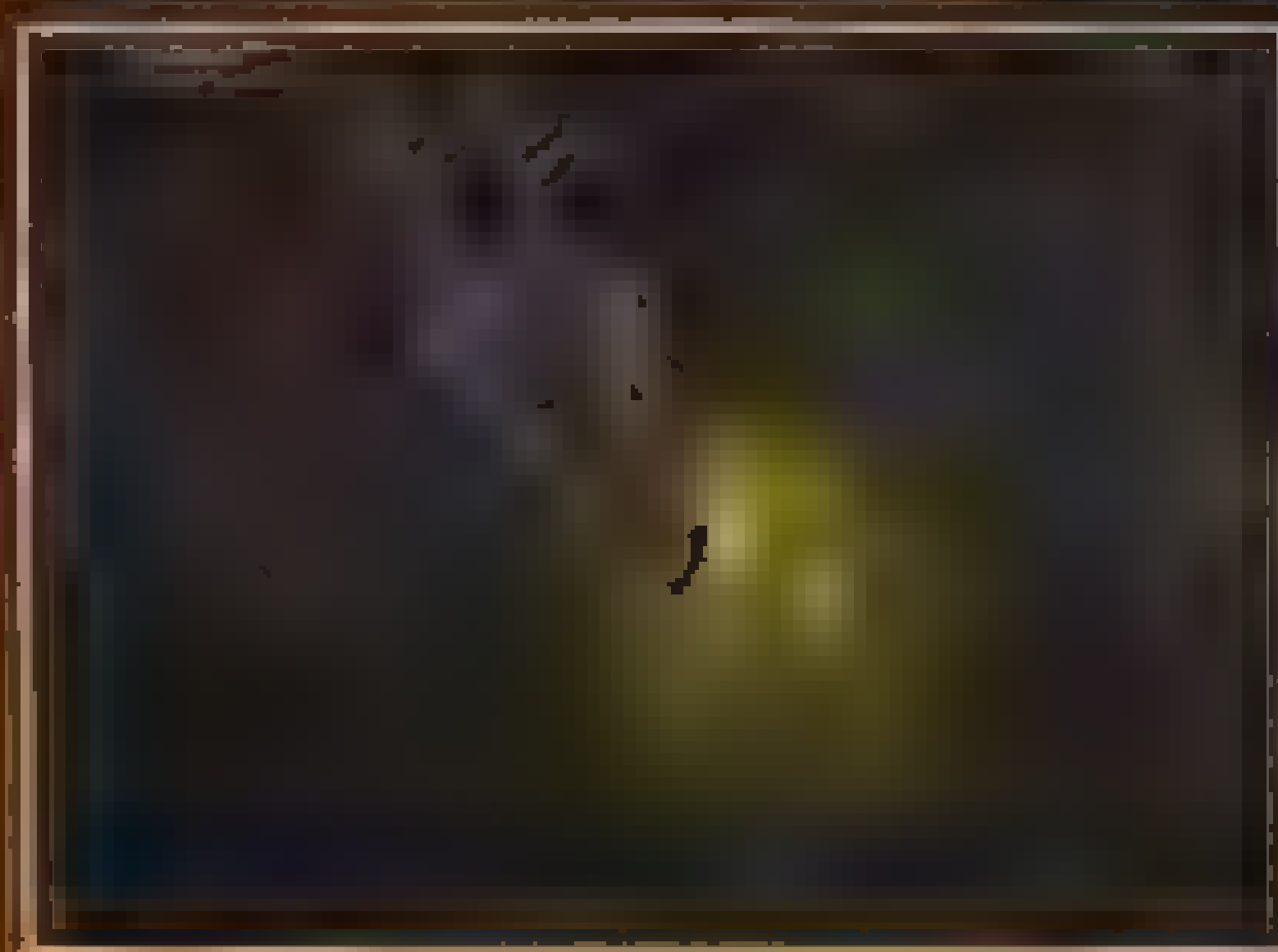


# Evil Dead



## Průzkumníci s luky:

V jednom místě hry na vás zaútočí průzkumníci vyzbrojení luky a šípy.



Dejří, s to kedu iz, kdesopomim, vov, a  
vneček na straně 52. Děkujeme za pozornost  
a za spoustu dalších podnětů od vás.

Jedny z nich sdílely jeho problémy  
pomocí nakonec je s ním dokonce do tajů  
ného lesa vydala a společně s ním vstoupila do  
nečivně prostířého světa, kde se Ash mohl  
postavit celému semivým nočním mŕmám  
a skončovat tak s nimi. Namísto Samozřejmě  
přijde jako hodné nitomy nápad, ale zkrátka  
te si přesně zohle Ash udělá. Nač mu je  
zpátky, v lese, musí opět bojovat proti beadi  
lům a jiným silám zla, které pomokly po nás  
ní syetla. Objevuje se Ashova zla, po které  
když dáva se na omst, kterou mŕmá Ash zpaří  
řáby, zachránit i ostatní. Nač mu je celý svět,  
dodává kradu. Přirození, sámbařstředů dě  
ně je Necronomicon, přičemž přelstí s ním po  
lovny soupeři o to, kdo se ovládne.

V půli hry dochází k zásadní změně  
příběhu, a vy se vydáváte na cestu časem zpět,  
to virem otevřenými skrze Necronomicon.  
Tato skocíte v Damasku leta. Pár let 30. léty  
v době, kdy byla sepsána dočasná kniha. V Da  
masku se jaký setkáte se samotným autorem  
Necronomiconu a objevíte tajemství, jež se  
sklovali za původem knihy. To vše při vašem  
úsilí dohánět zlo, a s ním zlo, a s ním zlo.



Hlavní příběh hry bysem nestojí jen na  
slibech příběhu, a pohlcující atmosféře. Zpět  
by to s to postaviváci, že neustále průzkou  
maváte temné krajiny. Čas od času namas vy  
bárou užitečné předměty, které se vyplácí se  
brat, ale dávejte při zombiozom, jak se pro ně  
budete shýbat, je možné, že na vás z kroví Vy  
skočí nějaká bestie, a dáváte se ušm, ať ho  
dáte dšat, ať se kvasným rohem na vás nŕmá.

nebezpečí smrti, což dodává hře na napí  
vost a vzrušení.

Užitečné, byť nikoli nezbytné předměty  
jsou rozsety po celé hře. Například pokud se  
vám podaří najít průvodcovskou knihu, Wolve  
rine (něco na způsob Scouts), můžete z nale  
zených hub namíchat léčivý jektvar. Příkladně  
prohlédnete kuchyni a najdete sandvíc. Ne  
bo přece jen k spěšné veličnosti mŕmá.

## Inbred Hellbilly

Tahle potvora je už způli  
sežraná. Čekejte, že na vás  
vyskočí odněkud z temnoty,  
ale moc pohyblivá není.  
A člověk má obzvláštní roz  
koš, když do ní může zabořit  
motorovku.

## Skinny Hellbilly

Nejprve mu elegantně  
urežete nohy i ruce a pak se  
mu vymějte do kšichtu. Ale  
dávajte bacha, tenhle týpek  
je zatraceně rychlý a svou  
rychlostí dokáže vyvážit  
nejeden bojový nedostatek.

## Undead Wolverine Troop Kid

Bezpochyby nejživější a nejne  
příjemnější nepřítel, s nímž se  
ve hře střetnete. S tímhle ma  
lým průzkumníkem se potkáte  
hned v první úrovni. Jenže vždy  
cky, když ho prašíte, po chvilce  
vyskočí a jde po vás znovu.

## Skeleton

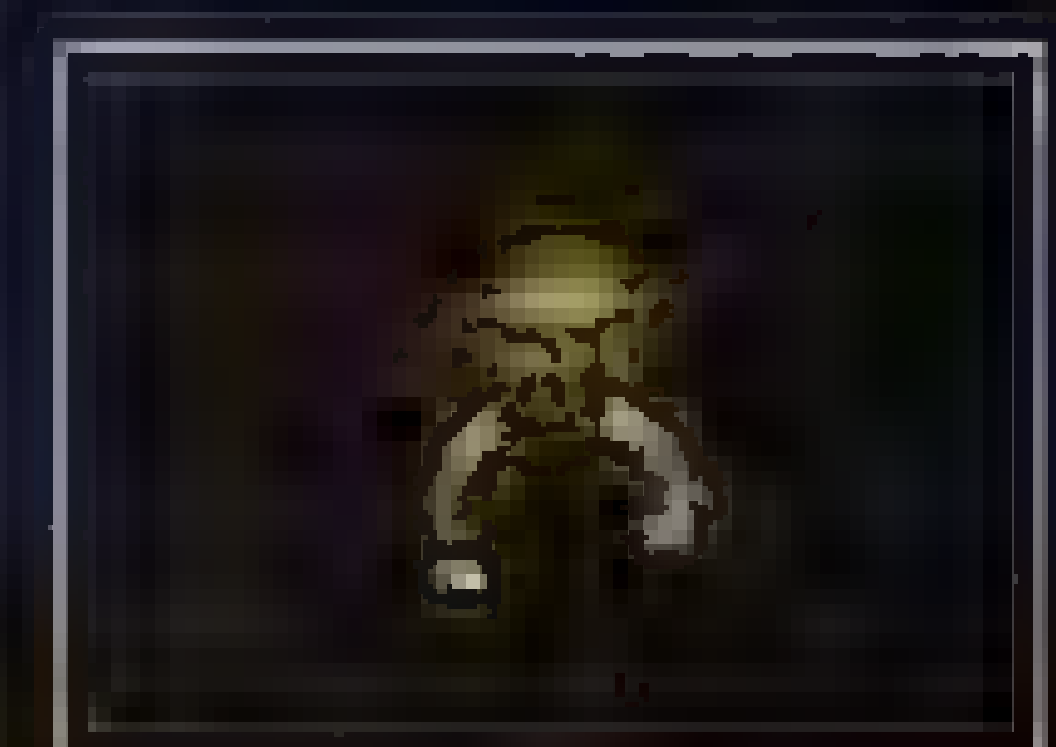
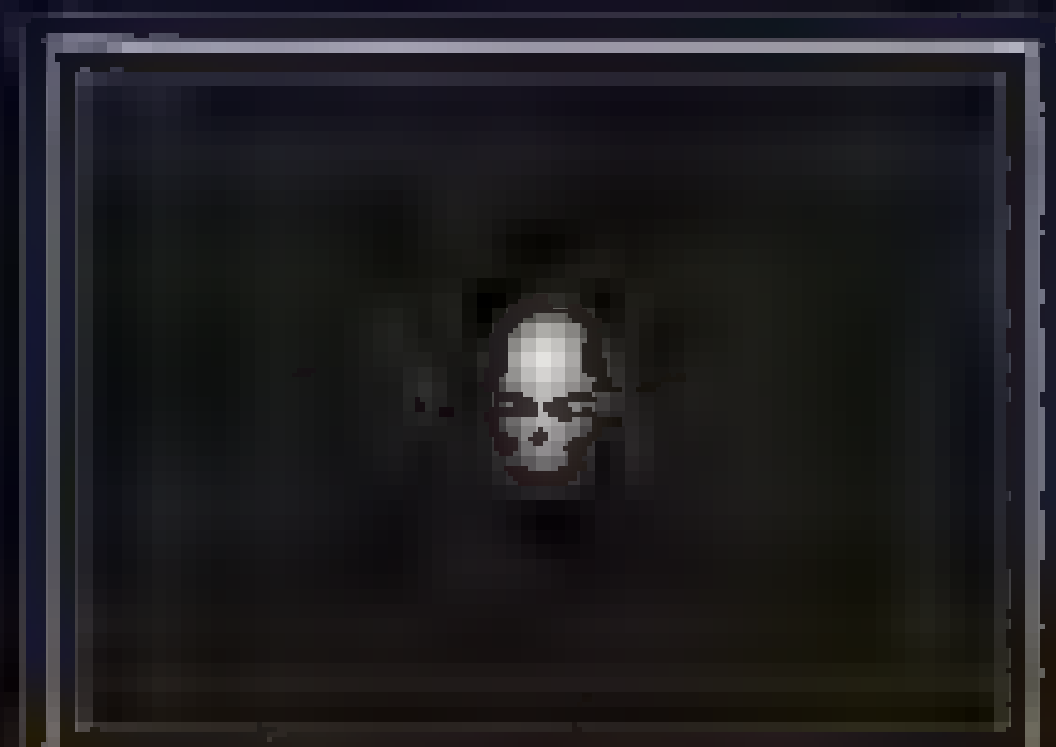
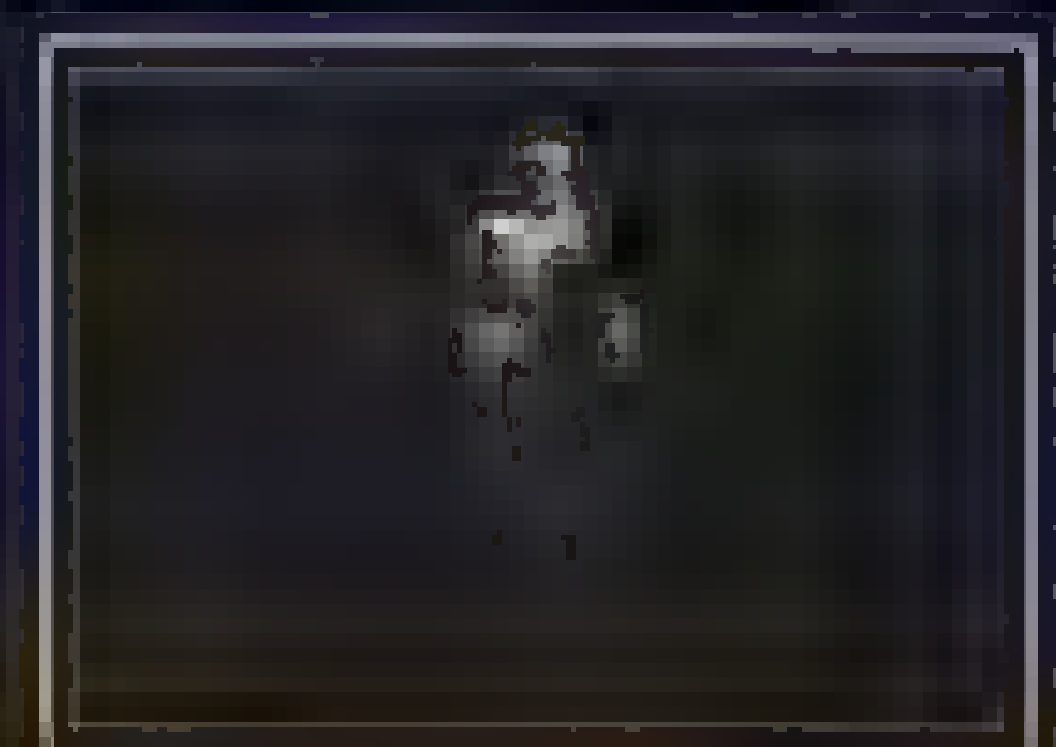
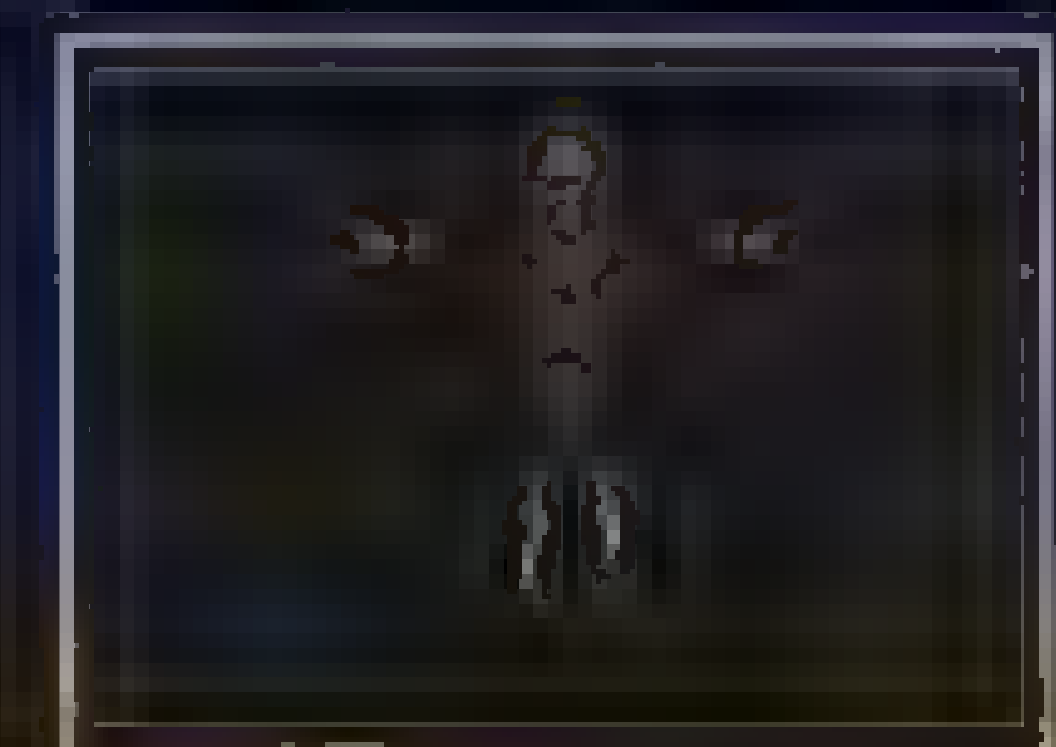
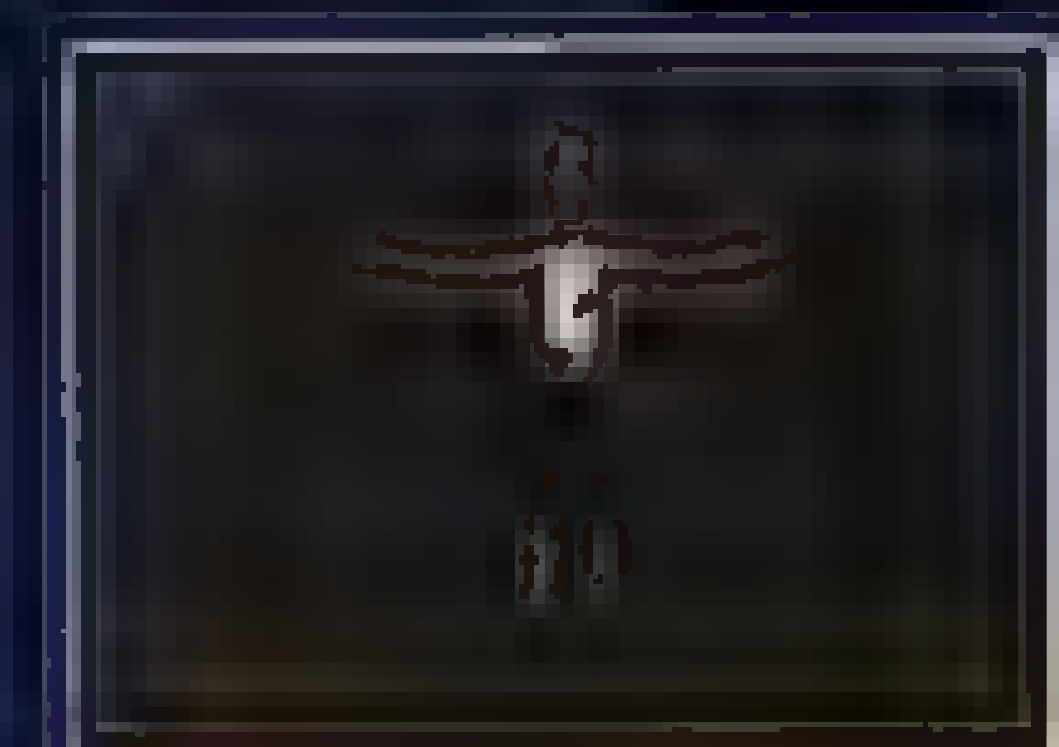
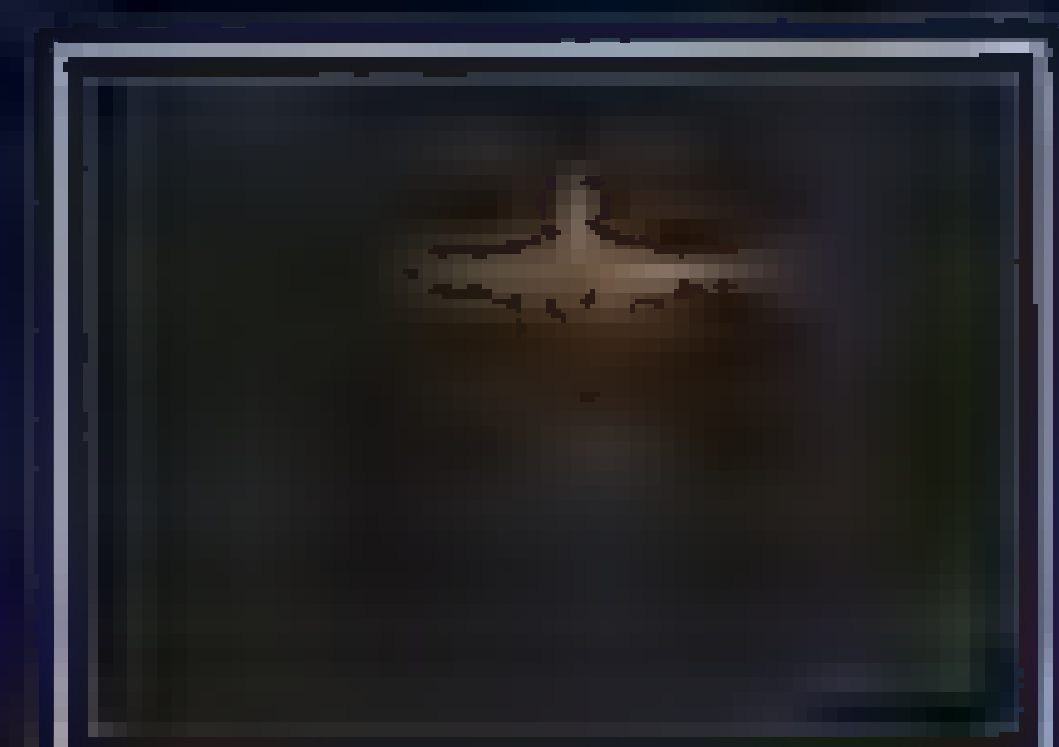
Nepochybně inspirovaný ar  
mádárni kostlivců z dnes už  
klasických filmů ze sedesá  
tých let, jako např. Jason  
And The Golden Fleece. Ty  
hle potvory jde sejmut cel  
kem snadno, ale v jejich žra  
vé touze po lidském mase je  
zastaví máloco.

## Skull Bat

Skull Bats lovi ve velkých  
smečkách a umějí létat,  
takže není snadné se s nimi  
střetnout. Nejlepším  
řešením je prostě roztočit  
motorovku, máchat s ní ve  
vzduchu a rasit je, jak to  
přijde.

## Garth's Pigs

Jsou velká, smradlavá  
a strašně hladová, takže se  
tkání s těmito sviněmi není  
procházka růžovým sadem.  
Pokud je nerozřezáte na tisi  
ce kousků, udělají si z vás  
pěknou sekanou oni.



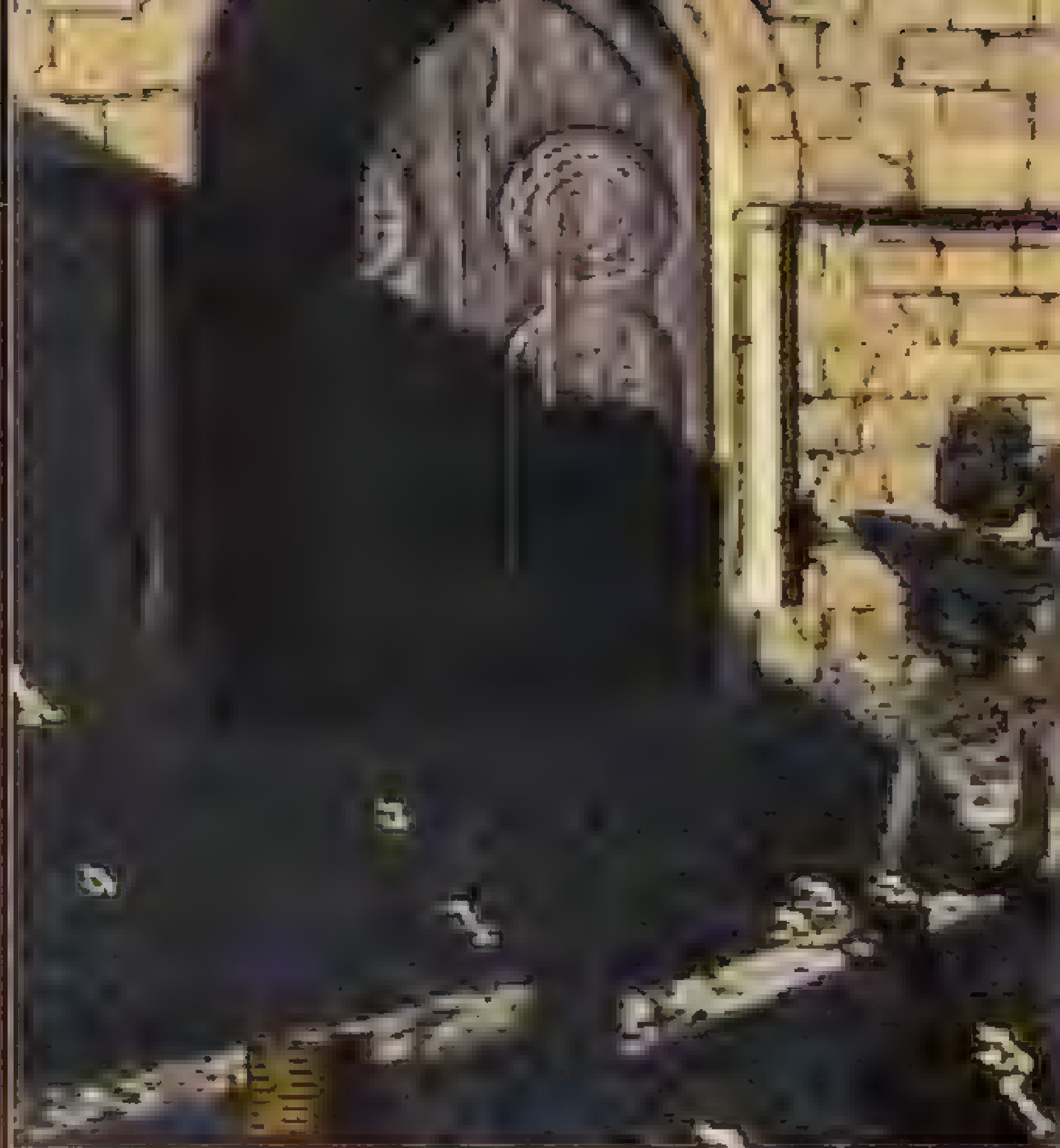


**Strevores:** Ash  
pocuchá veškerosti del-  
šímu hroty.



**To se hodí:**

Ano, i nechvalně pre-  
slutý most se tu ob-  
jeví.



► a v lékárně najdete vitamíny, které vám  
len o pár okamžiků později zachrání život.

Hra má „osobitou atmosféru, kterou  
dotváří zejména filmově laděná hudba, jež  
přispívá ke stupňování napětí. „Hudba  
a zvukové efekty jsou důležité v každé hře,  
protože jsou integrální součástí zvýšení hrá-  
čova zážitku ze hry,“ vysvětluje Krager.

„Abychom pro bitevní scény s bossy a filmy  
získali co nejlepší soundtrack, spolupracova-  
li jsme s celým orchestrem a najali si i pě-  
vecký sbor. Chtěli jsme hudbu, jež by zněla  
velmi filmově a stupňovala hráčům zážitek  
ze hry. Hudba a zvukové efekty jsou dílem  
Tommy Tallarico Studios. Tallarico je jed-  
ním z nejžádanějších skladatelů ve videoher-  
ním průmyslu.

„Vlastech překonat,“ odvážně přiznává Krager.  
„Například předem připravená pozadí jsou  
v naší hře animovaná, což umožňuje detailně-  
ší, živější a děsivější atmosféru. Navíc nemusí  
me spoléhat na nějaké překrývání sprajtů, s je-  
jichž pomocí bychom navozovali dojem pohy-  
bu.“ Pozadí jsou skutečně hezká, což o to, ale  
že by byla děsivá? Stačí se několikrát projít  
zšedělými uličkami, pár labyrinty a na prostře-  
dí si velice rychle zvyknete, takže po chvíli  
vám vůbec neopřít strážidelně. Navíc nepá-  
títe to už jenom čistou a vlnivou hudbu, ale  
i lech. Rozhodně to tedy není žádný Silent Hill,  
ale je tentaklů a takové, prostě tohle není žánr  
klasický horor, spíše taková černá, temná  
„Dalsím skvělým aspektem naší hry je to,  
že při soubojích máte úplnou svobodu pohybu

**„Hra má působivou atmosféru,  
dojem hrůzy navíc stupňuje téměř  
filmová hudba.“**

Na projektu se podílel též vysoce vlivný  
scénarista a režisér Sam Raimi a dlužno do-  
dat, že to je vidět. Všechny detaily z filmu do-  
šli náležitěho ztvárnění i ve hře, včetně stav-  
ného krivolakého mostu. „Filmaři se chtěli  
navrátit k samotným kořenům Evil Dead a do  
hry vložili i srub a les,“ říká Krager. „A je je-  
ním dalším důkazem o rychlosti, jakou se  
ubírá vývoj videoher, vpřed, že vzhled i nej-  
menší detaily hollywoodských trháků nacháze-  
jí rychlé uplatnění i ve hrách.“

**Lepší než Resi?**

„A jak si tedy stojí Hail To The King v této řadě  
vývoje vůči konkurenčním hrám? „Hry řady  
Resident Evil nastavily latku hodně vysoko,  
nicméně my jsme se jí pokoušeli v několika ob-

„Ash prostě nemusí skočit do toho či onoho  
místu, aby našel cestu k tomu či onomu,“ přizná-  
vá Krager, a má je tomu i důvod. Ash totiž  
skutečně může početné hordy napadat z ru-  
zných úhlů – čímž se rovněž zabránilo tomu,  
aby „na vás“ nepřátelé stáli frontu, jak to ví-  
dáme ve filmech s Bruceem Lee a taky v mno-  
ha současných hrách. „Můžete zároveň pobí-  
hat kolem a používat zbraně, někdy dokonce  
i dvě zbraně na jednou. Navíc je zde dokonce  
několik zaručeně smrtících chvatů – i k nim se  
dá uchýlit,“ rozzařil se Krager. Nejlepší  
z těchto chvatů je ten, kdy se Ash rozmáchně  
motorovou pilou kolem sebe, vrazí ji do jed-  
noho nepřítele za druhým, hezky jim projede  
hrudník a zatímco se oni svíjí v agonii na ze-  
mi, dorazí je nemilosrdně svou druhou zbraní.



# Evil Dead: Hail To The King



**Masa vzlýku** – Krager se musí namáhat, aby zabil více než 30 zbláznělých nekrótů. Při každém úderu se musí držet před hordou démonů.



**Souboje s mrtvoláký:** Často se ocitnete vzhledem k vašim pohybům. Držte si odstup a útočte namísto dle.



Proba se mohou, kterou jim usklene hlavu, aniž by jim zasadil ránu z milosti pistolí z bezprostřední blízkosti.

Ted se ale Krager rozjel: „Nepřátelé jsou mnohem rozmanitější, než jste dosud měli možnost vidat v hororových hrách. Jak hra postupuje vpřed, střetáváte se s fantastickými počtem Deaditů. Disponují vícero chvaty, rychleji se pohybují a jsou obdařeni větší mrtvou osobnostního charakteru. A stejně jako ve filmu, i tady se vám někteří z nich dokonce budou vysmívat. Takže hra není jen řadou střetů s bezduchými a pomalými zombiemibí.

namísto toho jsou tato vaší nepříteli v mnohem rozmanitější a to jak vzhledem a pohyby, tak svou osobností. Pravda, Deadité sice útočí rozličnými způsoby, avšak způsob každého útoku je do značné míry omezen. Rozhodně nečekejte žádné konflikty ve stylu takového Jekkeny, nicméně na druhé straně vás nečeká ani žádné bezduché chování a monotónní machání. ☹

## Tak do toho

A nejenom fyzickou silou můžete útočit. Bad Ashy, ty nejdrsnější Ashovy útoky vycházejí

z jeho podivně deformované čelisti. Stačí stisknout **△** a váš hrdina vykřikne jednu z dlouhé řady idiótů pokřiků a hlásek, přičemž některé možná znáte z her Duke Nukem, které se výtečně směřují filmu Evil Dead. Inspirovaly. Krager to vysvětluje: „Tyhle pokřiky jsou ve hře pro zabavení, ale rovněž kvají vliv na AI nepřátel. Při souboji to může vést k větší či menší agresivitě protivníka. Skvělé a potřeštěným pomocem zlikvidujete soupeře ze zvrhlosti. Ale pokud chcete dovést hru k vzdárcnému konci, potřebujete víc než humr, totiž propracovanou bojovou strategii. Je pře-

devší potřeba rychle se naučit, jak vaši nepřátelé útočí a podle toho pak upravit své bojové plány. Není to nikterak zvlášť komplikované a vy nemáte k dispozici zas tolik chvatů, nicméně přesto musíte učinit rozhodnutí na jehož záležitost jako na prvního a přitom si musíte držet od protivníka stále odstup a vyhýbat se střelám, které by vás mohly zatracitné mizet.

Jinak jsou Deadité skuteční nezmaři, strašně špatně se zabíjejí napoprvé a často krát je musíte selmout dokonce několikrát, než nadobro zhebnou. I kdy taky nalezitě ▶

## Necronomicon

Ve filmech Evil Dead je Necronomicon zhoubou Ashova života. Toto dílo, rovněž známé jako Kniha mrtvých, je vázáno v lidské kůži a obsahuje základníadla pro vyvolávání nejrůznějších démonů, pohřební zařikávací, popisy pohřebních rituálů a podobné věci.

Právě hlasité předčítání pasáží z této knihy přivedlo na svět Deadity, a ti udělali Ashovi ze života doslova peklo. Pokud věříte tradované legendě, pak Necronomicon sepsal jistý Abdul Alhazred v Damašku léta Páně 730. Jiní se nicméně domnívají, že spisovatel H. P. Lovecraft, jenž napsal knihu, nazvanou Necronomicon, si celou tuhle legendu vymyslel.

Ať už je původ knihy jakýkoli, Ashovým úkolem je knihu předělat, má-li navždy vyřadit zlo, které se nedopatřením opět dostalo na svět. Jakmile je kniha znovu sebrána, Bad Ash s ní cestuje v čase do starodávneho Damašku. Ash své zlé dvojče sleduje, nakonec se dokonce setkává s Alhazredem a společně pracují na tom, aby Bad Ashovi zabránili zneužít knihu k vyvolání strašlivých démonů, kteří by se zmocnili vlády nad zemí i člověkem.







**Sila kostlivců:** V Darvašku nás vás čeká hodná kópička, takže se na to připravte.

## Trilogie temnoty

EVIL DEAD (1982)

Ve srubu v pustém lese přebývá pět kamarádů. Ti brzy zjistí, že les kolem nich se jen hemží zlými duchy. Náhodou narazí na Necronomicon a pásku s namluveným textem. Ze zvědavosti si pásku pustí, což uvolní síly zla a skupina je proměněna v zombie. Pouze jeden z nich zůstává v lidské podobě. Náš hrdina Ash. Páska rovněž prozrazuje jediný způsob, jak postup zombie zastavit, totiž totálně je zbavit údů.

Pak následovala dvě trochu ironicky laděná pokračování. V *Evil Dead II* (1987) Ash bojoval proti silám temnoty se svou přítelkyní Lindou a v *Army Of Darkness* (1992) se náš hrdina vydal časovým vírem do středověké Anglie.



► oceníte motorovou pilu - pořádně ji nažhavte a uřežte jim ruce.

„Nejhorším lotrem v celé hře je Ashova zlá polovička - Bad Ash,“ prozrazuje Krager. Bad Ash je fakt strašlivý hajzl, vždyť disponuje stejnými schopnostmi, inteligencí i smyslem pro humor jako sám náš milovaný hrdina. Skála Deaditů sahá od těch, kteří byli kdysi lidmi, až po naprosto nelidská, démonická monstra. Jsou zde třeba tzv. Skull Bats (tj. bečnící netopýři), podobní těm, jež jsme měli možnost vidět v prvních dvou filmech, dále několik druhů kostlivců. „Celkově lze říci, že vaši nepřátelé jsou inteligentnější a rychlejší, než tomu bývá v mnoha jiných hrách v tomto žánru,“ rozplývá se Krager. V leccems má prav-

a průzkumem prostředí. Ostatně postava samotného Ashe ve filmu je celá o tom nakopat Deadity pořádně do zadku, takže našim úkolem logicky muselo být tenhle zážitek co nejvěrněji zprostředkovat hráčům.

Jasně, je naprosto skvělé, že si budou moci hráči na PSone vychutnat hru takto úzce spjatou s filmem, a navíc se nejoblíbenější herní konzole na světě dočká nového, netradičního přístupu k hororovému žánru. Vývojáři od Heavy Iron si na hře jistě pořádně mákli a je třeba uznat, že se jim bezpochyby podařilo dosáhnout mnohé z toho, co si vytyčili na začátku. „Předem připravená pozadí nám umožnila vytvořit prostředí s vysokou mírou detailu, takže jsme se pak nemuseli soustředit

**“Chtěli jsme nabídnout něco odlišného a hlavní důraz přenést na souboje, které by doplňovaly občasné hádanky a průzkum prostředí.”**

du, vyřídít některé z nich je fakt zatracená fuška - zkuste třeba sejmut nějaké Wolveriny. Tyhle potvory se dokážou vyhnout leccaké ráně, přeskočí vselijakou překážku a obrátě vám vpálí jeden ze svých podomácku vyrobených šípů přímo do ksichtu.

Kdyby snad ještě někomu nebylo jasné, o co běží, Krager potvrzuje hlavní důraz hry: totiž způsobit co největší chaos. „Záměrně jsme hrátelnost orientovali více akčně,“ říká. „Většina her v tomto žánru je o řešení nějakých hádanek a průzkumu prostředí s určitou mírou soubojů. Chtěli jsme nabídnout něco odlišného, přesunout hlavní důraz na souboje, které by byly doplněny občasnými hádankami

jen na věrné zachycení prostředí, rybrž i na navození náležitěho dojmu z atmosféry toho či onoho místa. K filmové atmosféře hry přispěly také kamerové střihy. V některých scénách jsme dokonce použili klasických záběrů přímo z hororových filmů,“ vysvětluje Krager.

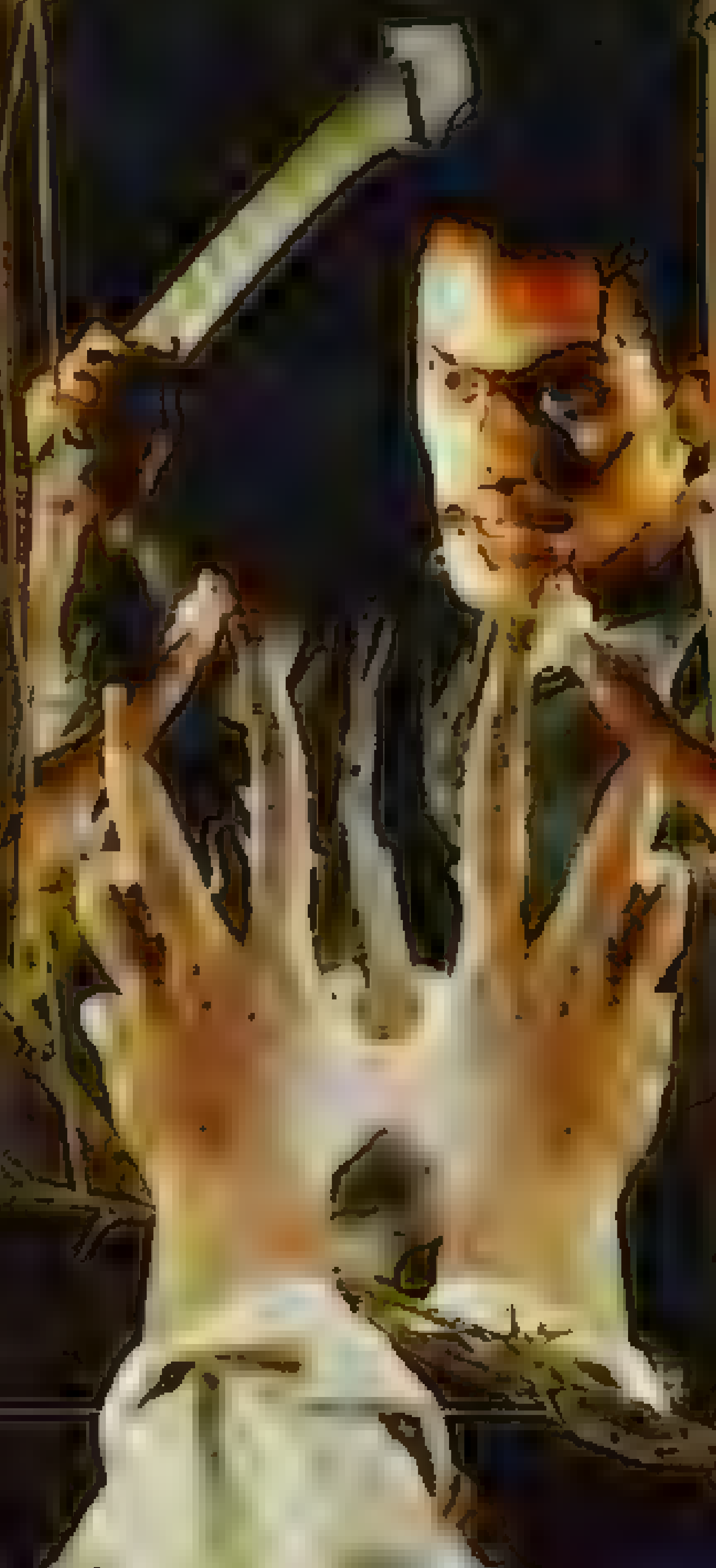
Tak jsme se tedy dočkali na PlayStation dalšího filmového titulu, ovšem zde je třeba dodat, že *Hail To The King* je víc než jen herní verze filmu. V Iron Studios totiž sáhli po tomhle podvrzatném zabíjáku zombie proto, aby dodali hororovému žánru nový rozměr. A je víc než příjemné vědět, že vývojáři pořád spoléhají na staré dobré PSone, aby herní zážitky posunuli dál. Jen do toho.

## Zpověď bečkového herce

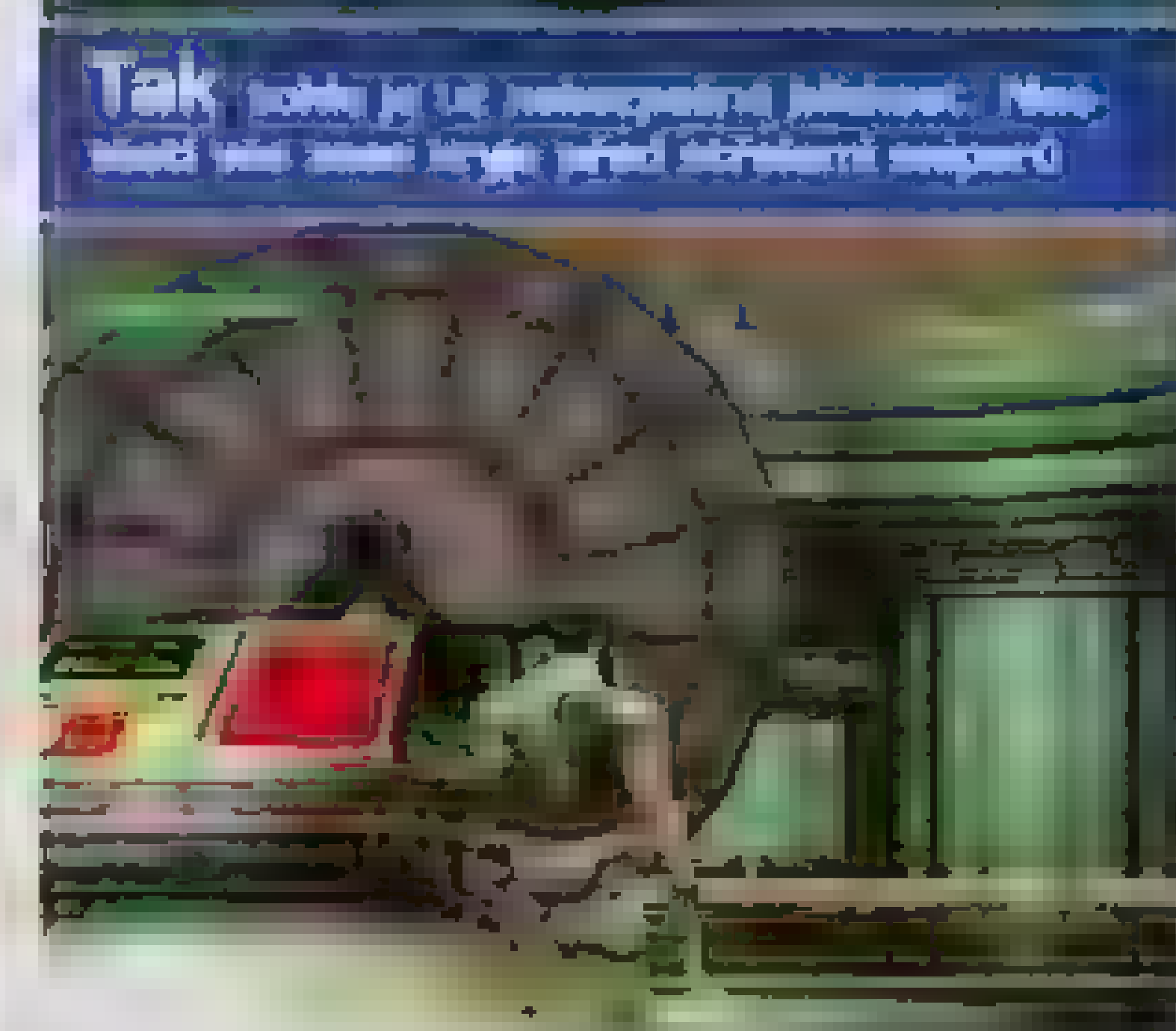
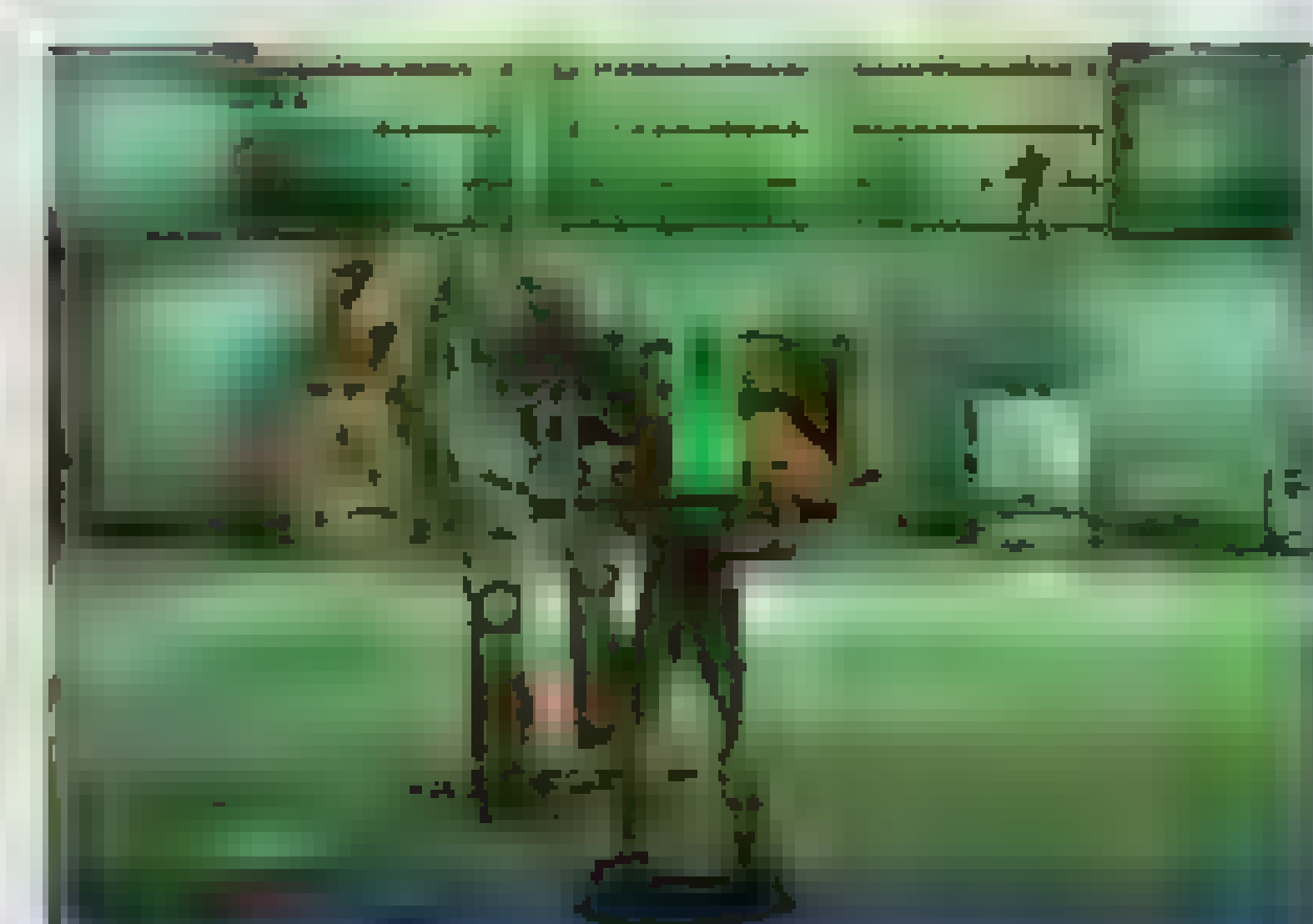
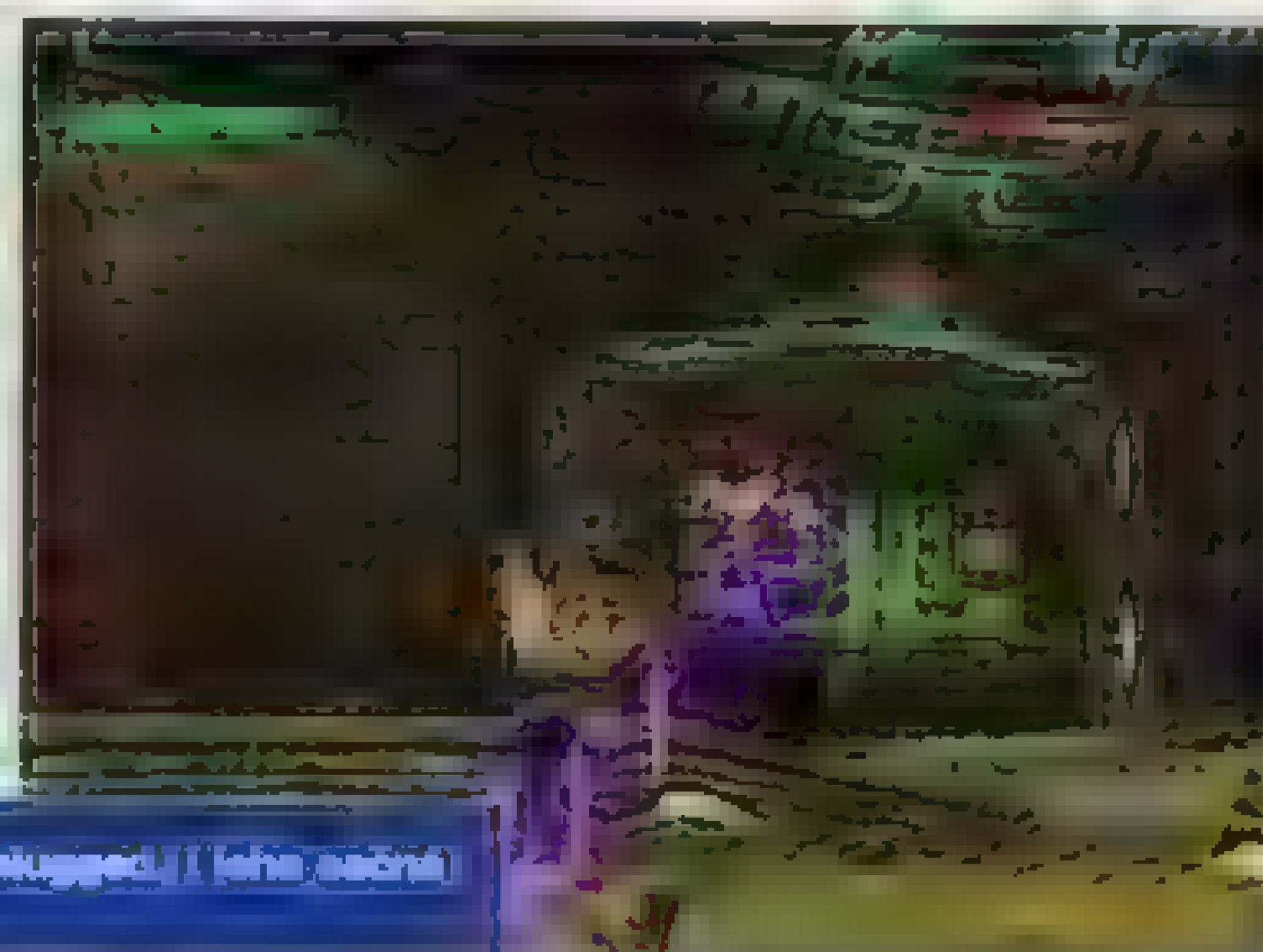
Hlavního hrdinu Ashe si zahrál Bruce Campbell, který nyní píše svůj životopis s názvem *Zpověď bečkového herce*. Campbell s postavou dokonale srostl a svým černým humorem si získal srdce rady diváků.

Zprvu pracoval u filmu jako kulisa, ale pak mu došlo, že nejlepším způsobem, jak se v Hollywoodu uchytit, je sehnat si peníze na vlastní film. A tak s bývalým spolužákem Raimim obešli vlivné lidi a podařilo se jim sehnat 350.000 dolarů, za které pak vznikla kultovní klasika *Evil Dead* - scénáře i režie se chopil právě Raimi. V roce 1983 patřil film mezi nejlépe se prodávající videokazety v západní Evropě. Campbellovi se otevřela kariéra v bečkových filmech a brzy hrál v takových titulech jako třeba *Maniac Cop*, *Moontrap* nebo *Sundown*. Rovněž, a to je zajímavější, se objevil v několika epizodách seriálu *VIP*, kde hlavní roli ztvárnila Pamela Andersonová a který teď v Ubi Softu konverzuje ve hru.

V dohledné době se Campbell objevil v Raimiho filmu *Spider-Man*, a to jako promotér během jedné bojové scény. Jinak má vlastní internetovou stránku, kde dává rady mladým příznivcům a budoucím hercům či filmařům. Je to docela zajímavé a zábavné, takže pokud máte chuť: [www.bruce-campbell.com](http://www.bruce-campbell.com).







BOJ ZA SVOBODU MÁ NOVÉ JMÉNO - VAUGHAN.



# C-12: Final Resistance

**C-12 není jen zběsilá střelba, nechybí ani nějaké ty Tomb**

## FAKTA

■ VYDAVATEL	SCEE
■ VYROBCE	SCE Studios Cambridge
■ DATUM VYDÁNÍ	Březen
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1
■ ANGLICITINA	Nenáročná



ryvek z tajného rozhovoru na mezplanetární úrovni.  
Prezident USA: Co děláte ve středu?

Ghrxzf15: Počkejte, ještě se tolik neorientuji, v pozemském kalendáři je středa středa... tak máme čas. Dopoledne se celá naše rasa věnuje pahulizaci a sbírání mušlíček, ale odpoledne máme volno. Proč?

Prezident USA: Že byste na nás zaútočili a podmanili si nás?

Ghrxzf15: To ne. Na to už nás nenachytáte. To je vždycky, přiletíte, jsme nevyspělí, neozbrojení, to se vám to bude kolonizovat. My vám na to skočíme, přiletíme, a vy nám natučíte. Vždyť už to ani není legrační!

Prezident USA: Hehehehe... ehm. Tentokrát vážně ne.

Ghrxzf15: Já vám nevěřím.

Prezident USA: Přísahám. Vždyť se na nás podívejte, jak jsme s ab

nvaze započala druhého dne ráno. Všechno šlo podle plánu: 9.15 Demolování měst, 10.30 Vyhlazování obyvatel,

12.00 Přestávka na oběd, 13.30 Přetváření přežích domorodců na monstra, 15.00 Dobíjení odboje. A tady se to podělo, takže už nedošlo na zápas v košíkové v 17.00. Objevil se hrdina s opravdu drsným jménem Vaughan.

Co Vaughanovi chybí co do tvrdosti ve jméně, to mu přebývá ve výzbroji. Vaughan je to, co by se narodilo, kdyby se vaše maminka spustila místo s poštákem s Terminátorem. Nejenže je Vaughan nabusená vazba, ale díky moderní technice jednadvacátého století (tam se hra odehrává, kdyby někdo nevěděl) má v sobě nainstalováno víc čidel, než je v ústředně CIA. Nejenže se může přepnout na terminátorské vidění (které ho zdvojnásobí upozorní na zámakavosti okolního světa), ale má i výhodu automatického zaměřování. Věřte, že když bojujete proti kybernetickým monstrům z vesmíru, tak se taková výbava hodí (a je samozřejmě že člověk s sebou musí mít i provázek, s kým a skrtátko, nůž, dvě koruny na telefon, kytáru a cancák). Prostě stručně řečeno, Vaughan je borec. Postavu bychom měli, teď se podívejme

kolem. Vypiplaná grafika vás mrskne přímo do klasického apokalyptického světa. Všude trosky domů, havarovaná auta, oheň a ve vzduchu kouř ze spalovaných těl. To jednak člověka vykopne k tomu, aby hmatl po zbraních a udělal z mimozemšťanů masovou směs na E.T. burgery, a druhak je to čistý způsob, jak udržet hráče v herním korytu. „Chtěl by ses tady jen tak procházet? Prolajs všechny cesty ti blokuje spadlý barákyl!“ Zvuky jsou nemlich to samé a společně s dokonalou grafikou provádí dokonalý balet na téma Atmosféra.

Protivníci? Jsou sice taky dokonalé vykreslení a animování, ale pochybuji, že by někdo z vás měl chuť si je jít zblízka prohlížet. Nejlepší je využít Vaughanových technických vylepšení. Pooknout kolem sebe svým krvavým terminátorským zrakem a postřílet padouchy, dokud jsou stále ještě pouhým neškodnými tečkami na obzoru. Co se týče AI nepřátel, není příliš závažná (co taky chcete od kyborgů?). Většina z nich jen tak netečně postává a všimne si vás teprve když jim dупnete na nohu. Jni



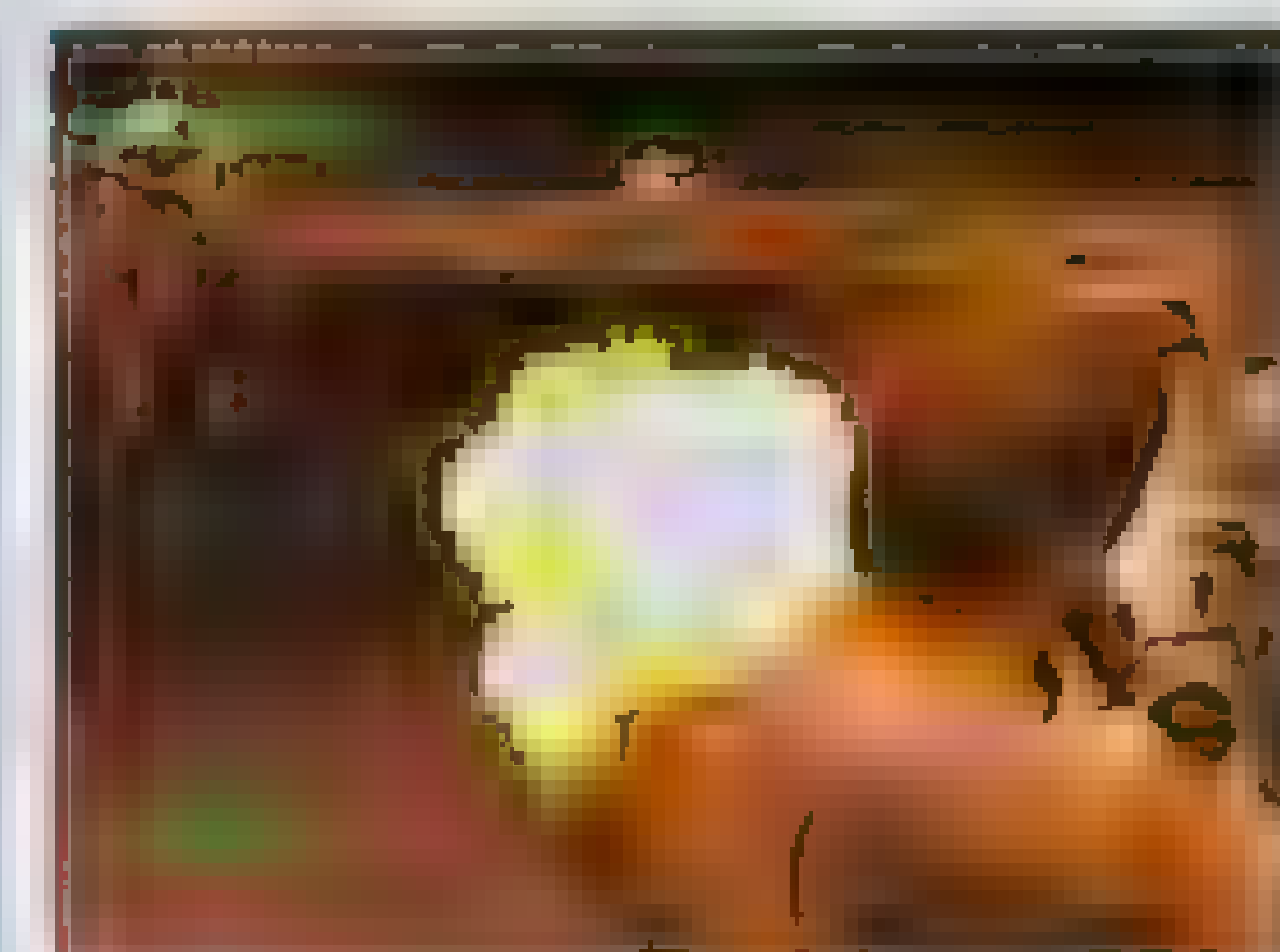
# C-12: Final Resistance

Jaká by to byla hra bez překážky posazení chodidel.

JAK...

## ZNOVU NAHODIT GENERÁTOR

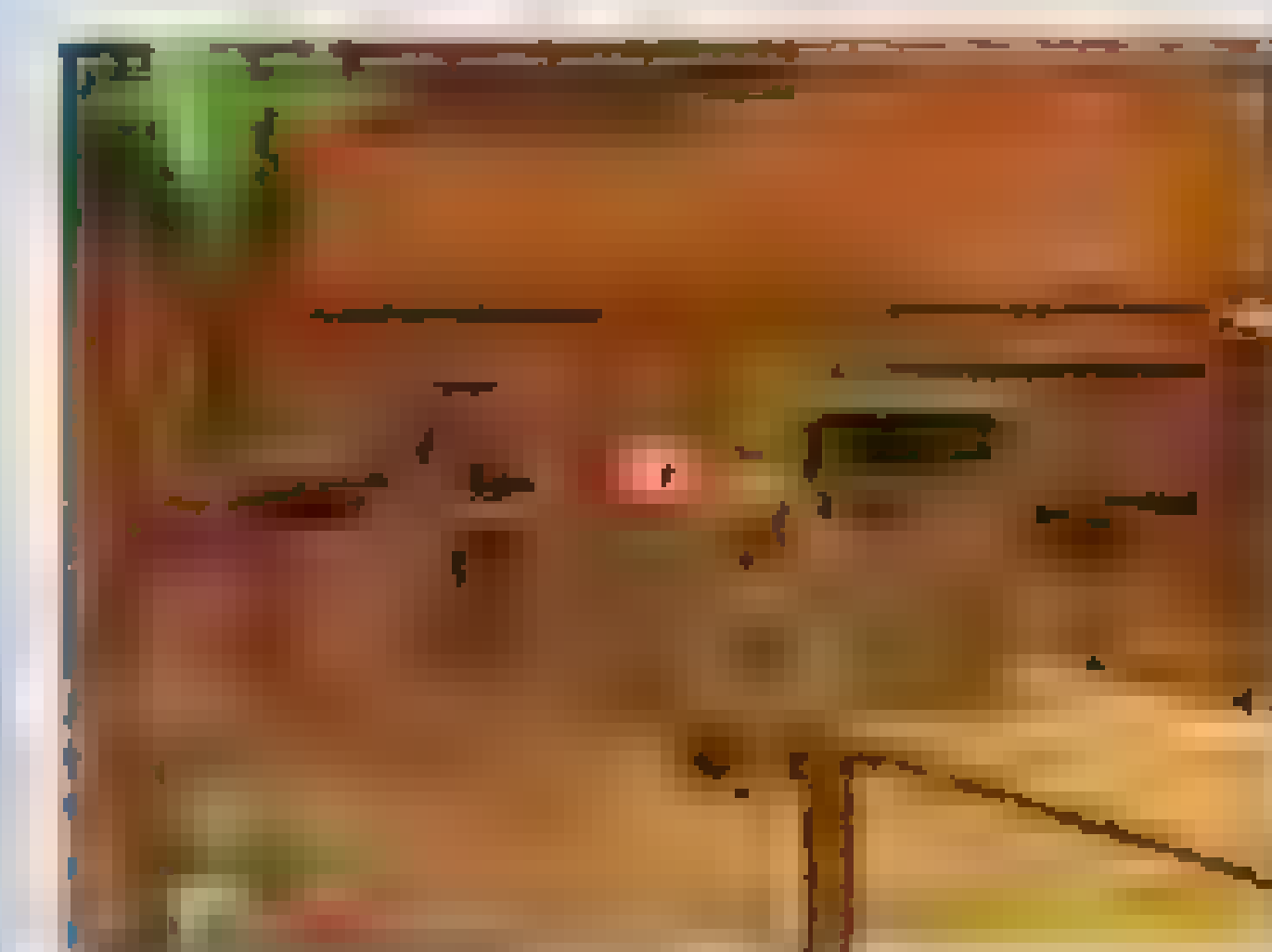
Nepříjemné zjištění. Váš bezpečný úkryt není zas tak bezpečný. Vtrhlci se vtrhli do vaší základny a vypnuli vám proud. Útěk je nemožný.



Teď se musíte proplížit hangárem plným mimozemšťanů. Na začátku nastěžíte máte seřvovací pozici a trochu zdraví na přilepšenou. Ukryjte se za troskami a ve vhodné chvíli sejměte emzky raketometem nebo granátem.



A teď začne jít do tuhého. Generátor je chráněn velmi rafinovaným bezpečnostním zařízením. Budete muset využít svůj terminátorský pohled a podívat se, jak jsou ty lasery stavěné. Jediná chyba a můžete začít od začátku.



A tohle mi zase připomíná *Dino Crisis II*. Generátor nahodíte tím, že budete bušit do výstražně blikajících tlačítek. Když to nestihnete, počkejte chvíli a zkuste to znovu.

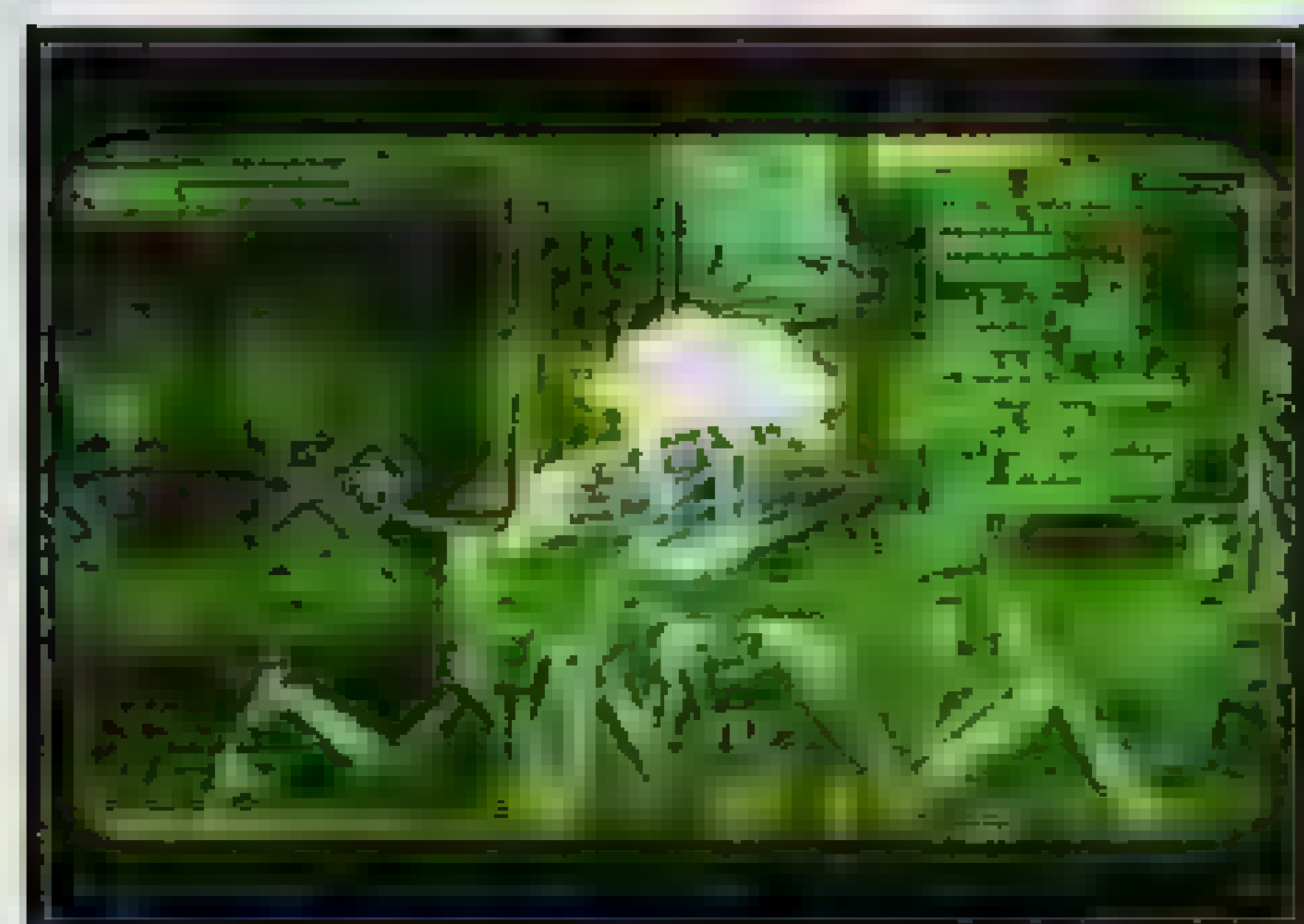
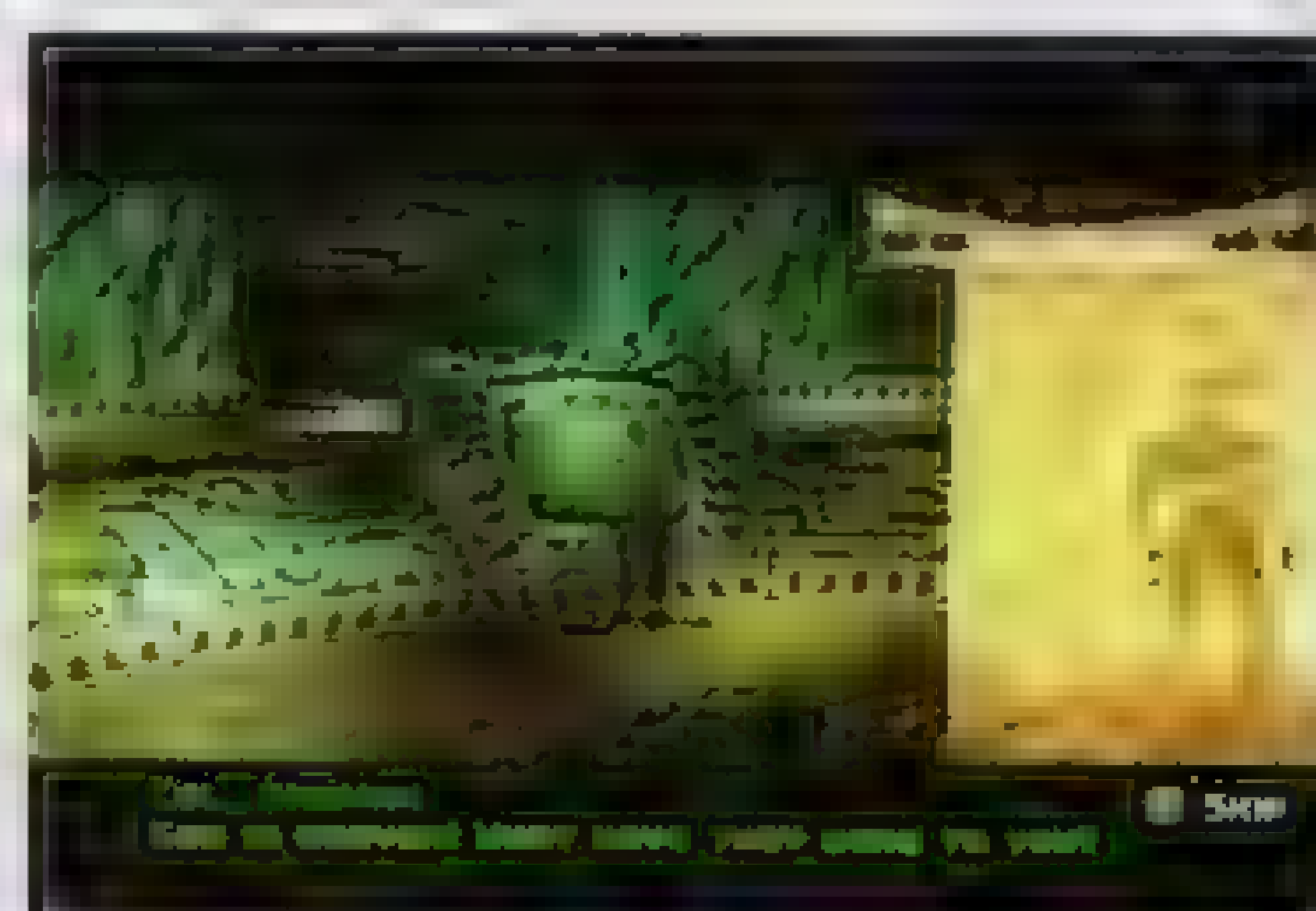
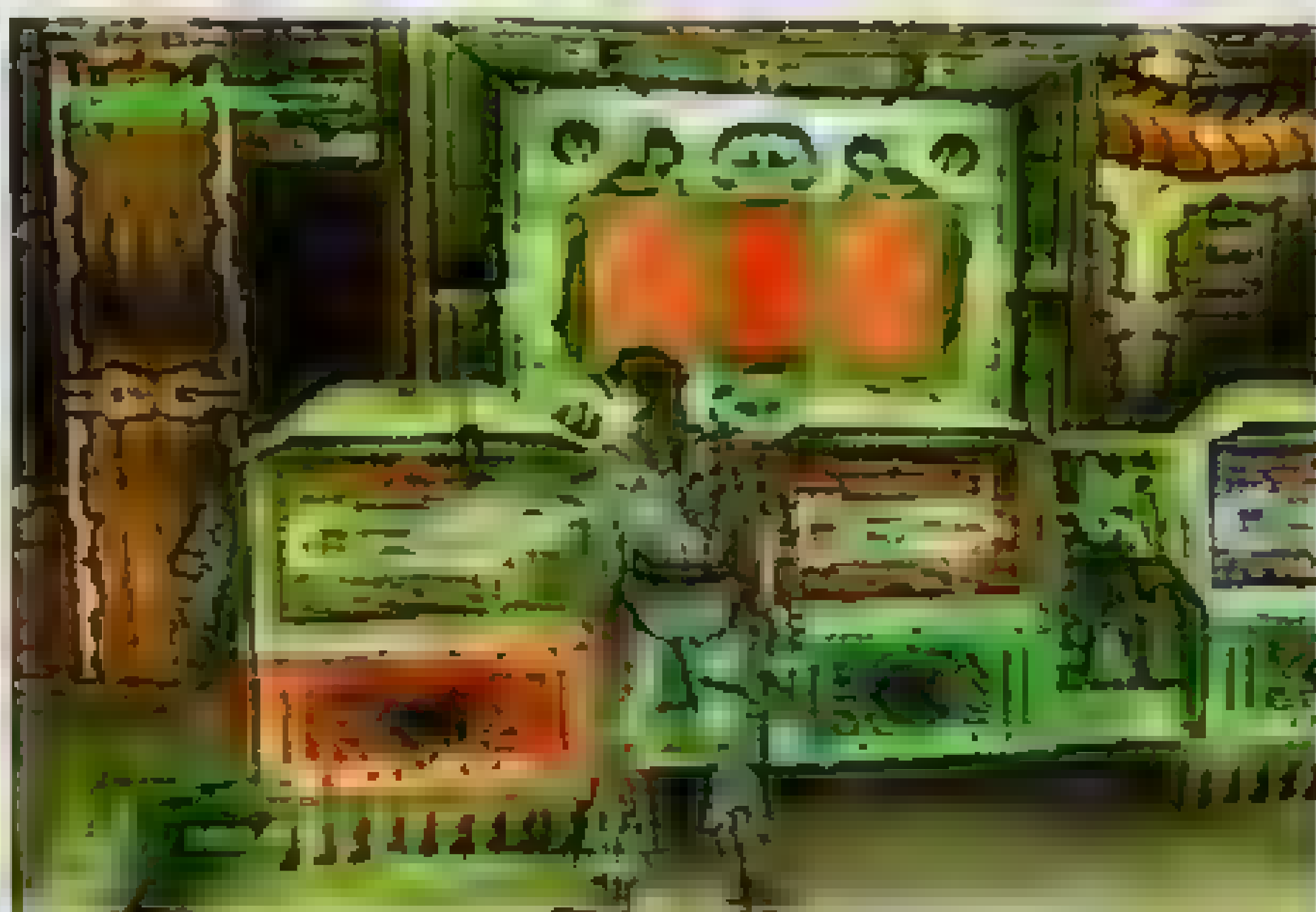
## Raiderovské rébusy.

používá i styl Zatopek a fítl se na vás, jako byste jím ukradli peněženku. A e to e neděla o nic lehčí mi soupeři je jich hodne a, sou ve m špatné průstřein. Styl hry asi ne více přimína *Syphon Filter* - jen místo teroristů kosíte zamindrákované m mimozemšťany. Stejně jako u *Syphon Filter* tu funguje automatické zaměrování, které se okamžikě seve kolem vašeho protivníka a usnadní vám střelbu. Ale C-12 není jen zběsilá střelba (tedy většinou to e jen zběsilá střelba a e občas uděla výjimku) někdy zabrousíte i do tom-raiderovských končin a oblécejové svalstvo si natučíte o nejaký rebus. Kupříkladu musíte posunout bednu tak, aby se na ni dalo vylézt a vy se dostal dale.

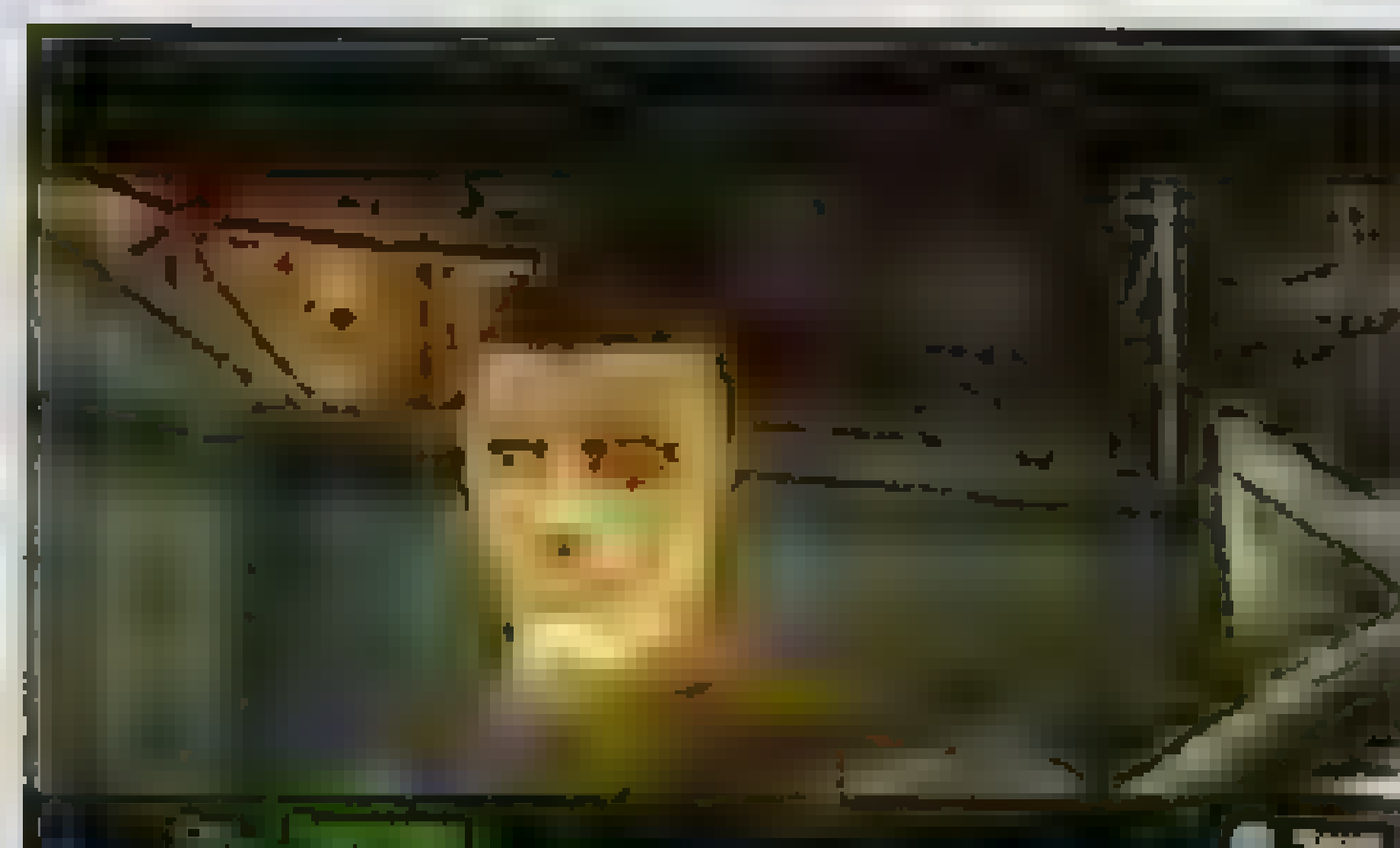
A s tím souvisí nevětší výhrada vůči hře - některé věci můžete dělat jen když je musíte dělat. Treba spíň. Ve hře e pro vás překážkou i ten sebemenší hrbol (a to má být Vaughan spec. alní komandos) a když máte někam vylézt, připadáte s jako předseda klubu vozičkářů. A e pak najednou zničehon c zjistíte, že tohle pravidlo má i své výjimky. Na některé ►







**Další z armády** jak bychom  
Ať se tuší, jak chce věřit, že je  
Dělník jako každý jiný. To má být  
to, co je potřeba k tomu.



**To už je** trochu bláznivý výraz. Film  
je trochu divný, ale z grafiky je. A co se  
to, to je všechno udělat.



## C-12 je především rychlá vyhlazovací střelečka



► předměty vylézt můžete - ale pouze na ty, přes které se musíte dostat dál. Nemá to žádné logické opodstatnění, nic ve stylu vylézt můžete jen na věci, které jsou stejně vysoké jako panáčkující uruguayský tapír. Prostě to musíte zkoušet a občas se vám to povede. A jelikož tlačítko na šplh je stejné jako tlačítko na střelbu, můžete se připravit na nepříjemná překvapení - zvláště když jste vyzbrojeni raketometem a stojíte těsně u stěny. Nezbyvá než se smířit s faktem, že Vaughan nepatří zrovna mezi světové gymnasty.



a na nějaké složitější pohyby nebo skoky raději rovnou zapomeňte.

Ovšem zpátky ke chvalo zpěvu. C-12 nezůstala v nasávání inspirace jen u Syphon Filter. V některých chvílích budete muset zastrčit pistol do pouzdra a snažit se proklíčekovat nikým neviděným do bezpečí. Koho teď napadl Metal Gear Solid, vyhrává a postupuje k otázce

za deset tisíc. Podobnost je víc než náhodná, jen na papírovou krabici se tu nějak pozapomnělo. Tvůrci sami se přiznávají ještě k inspiraci Soul Reaverem a Resident Evil - na rozdíl od toho posledního není však váš pohled pevně vytyčený úhlem kamery, ale drží se vám zbaběle kus za zády.

A samozřejmě zbraně. PlayStation není žádnou hračkou pro malé pacifisty a to, co projde Vaughanovi během hry rukama, by stačilo na přezbrojení naší armády. Navíc máte u většiny zbraní funkci „superstřely“. To znamená, že na jedno stisknutí tlačítka spotřebujete velké množství munice a uděláte velkou paseku v řadách nepřátel. A že je to hodně. Nastěsíť není C-12 dělaná po způsobu Dino Crisis II, takže nevstávají stále noví a noví bojovníci. Ne, když nějakou obrazovku vykydlíte, zůstane vykydlená a už se zpátky nezakydí. Ale ten velký počet protivníků je taky k něčemu dobrý - ze zabitych kyborgů vypadne tu lékárnička, tu náboje, tu nějaký jiný humus, a tak je stále co cpát do kapes. Občas naleznete i nějaký

zásadnější předmět, například kartu, kterou s můžete otevřít další dveře.

Co mise? Nebudu vás dlouho napínat a prozradím, že ukolem hry je osvobodit Zemi od m. mozemšťanů. Naštěstí tahle dějová pecka není výplní celé hry (znáte to - vystřelíte xy padouchů, přijde leveo, vy boss, vystřelíte xy silnějších padouchů, přijde silnější levelový boss atd.). Každý level má svůj minipříběh a své min. úkoly, které se volně přelévají jeden do druhého. Ze začátku jsou dost jednoduché, ve stylu zapnout elektriku a osvobodit vězně, ale s přibývajícím časem nabývají na komplikovanosti a zajímavosti. Stejně tak příběh postupem času získává na síle a složitosti.

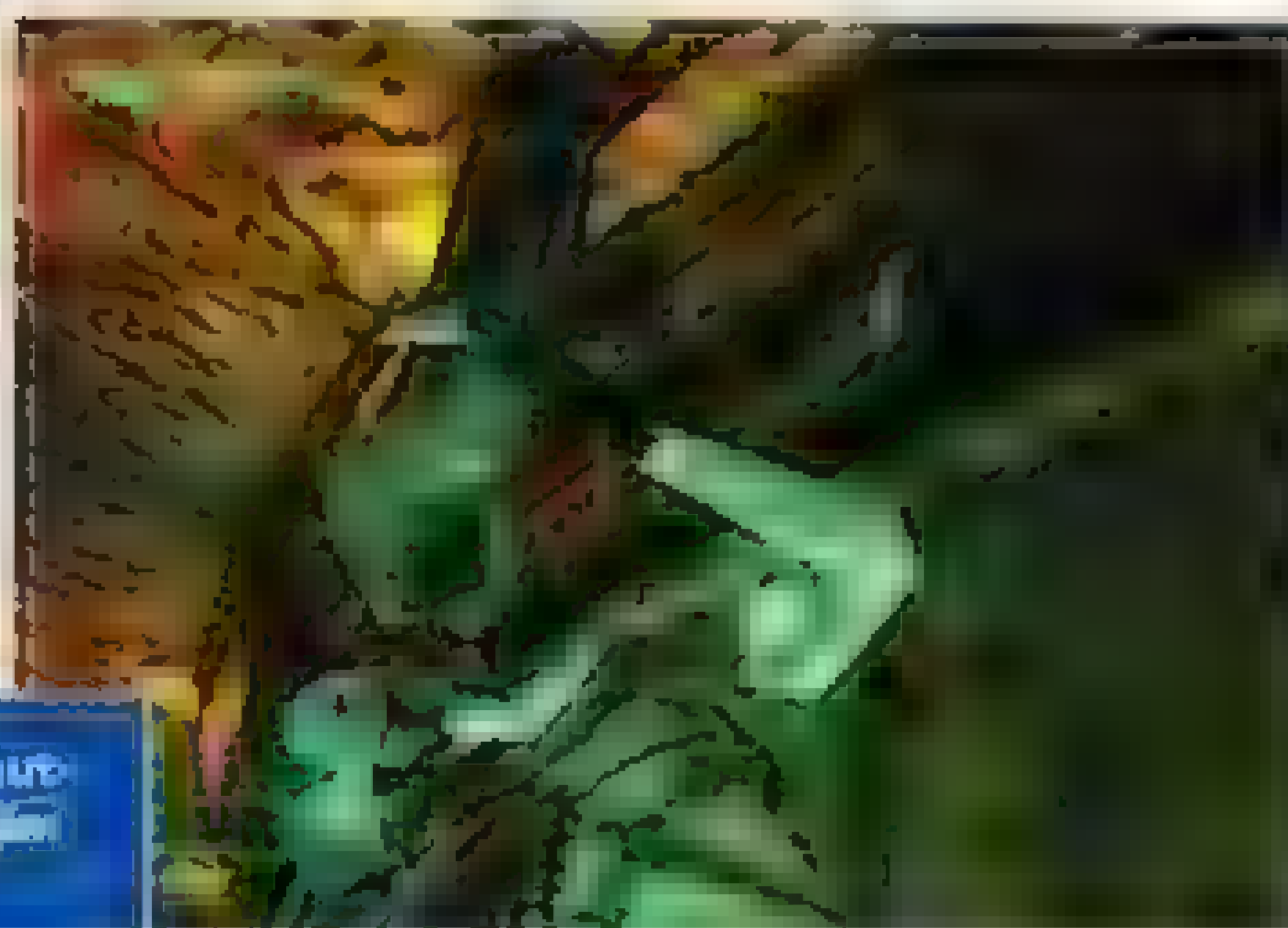
Tak si to na závěr zjednodušíme. C-12 je především rychlá vyhlazovací střelečka typu „všechno, co se hýbe, je nepřítel“. Už to - spolu s dokonalou grafikou - by stačilo, aby to byla kvalitní hra, ale tvůrci ještě přidali několik metalgearovských vyletů do strategična, několik rébusů a dost velké množství originálních nápadů. Proti těmto promakanostem se člověk může obrnit jediným způsobem - uvědo-



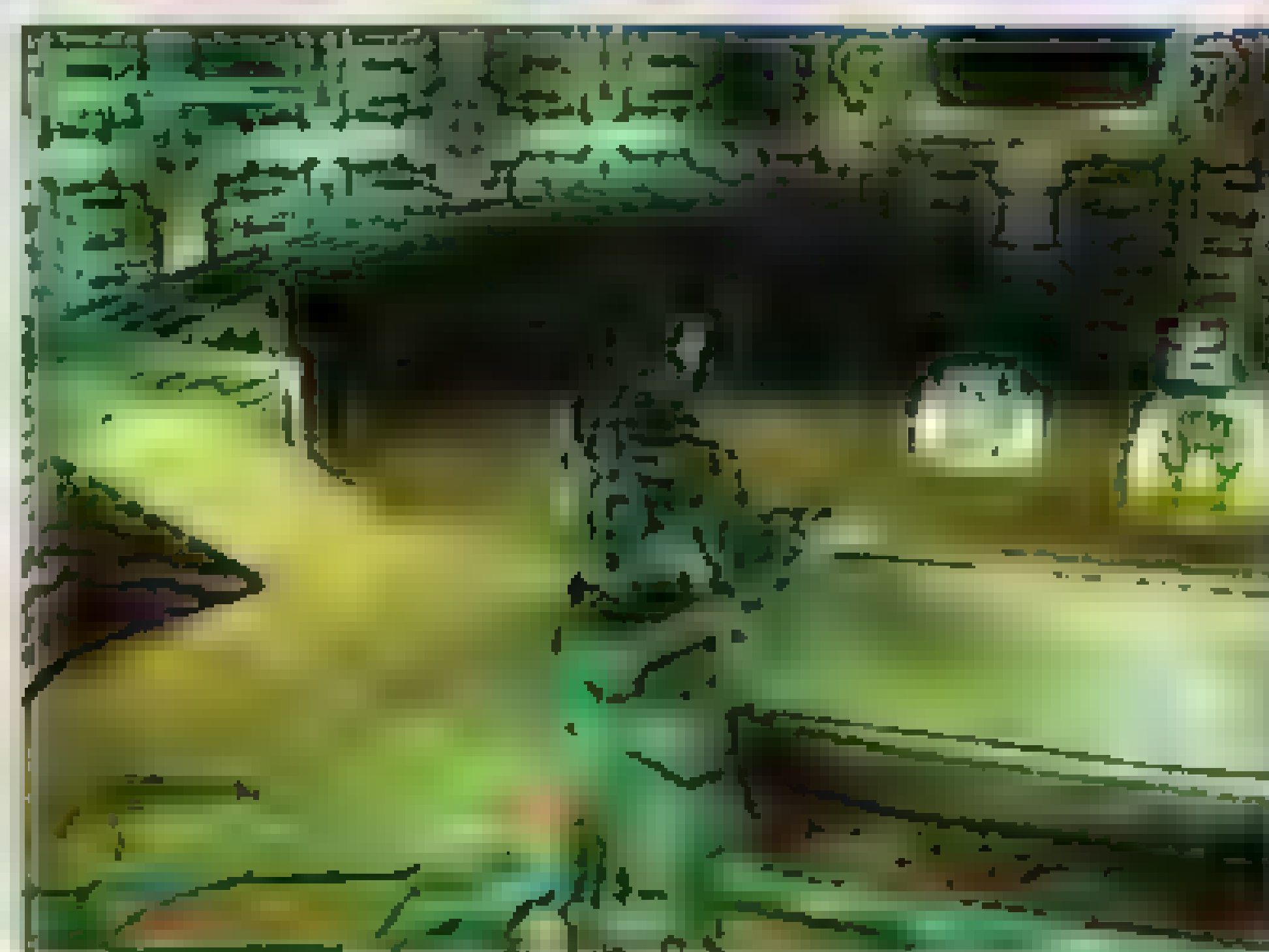
# C-12: Final Resistance



**Chvilka poezie:** Větralo se vychutnával své poslední večery přelom. až jen Vaughan kochá na zádi granát.



**Po vaší levé:** ruce válela: králová, zbraní, nepřítelů a trojky. Máte čtyři body na prohlídce: spektakulární budova: maso: jak se brát u autobusu: a jedeme na Kyvadlo.



## typu „všechno, co se hýbe, je nepřítel“.

mit si, že hra má na svědomí firma Sony Cambridge která vytvořila genální sérii *MediEvil*. Hned je jasné, že tahle společnost by do světa žádný polotovar nepustila. Vytknout se dá hře C-12 jen opravdu málo: využití profláklých postkatakastofických rekvizit, to, že z kyborgů nestříka krev, a taky nevyrazný charakter hlavního hrdiny. Já vim, že každý hrdina střelečky nemusí být hned Duke Nukem, ale alespoň slabý zápach charisma by z něj být citit mohl.

Prezident USA: Co děláte při ští středů?

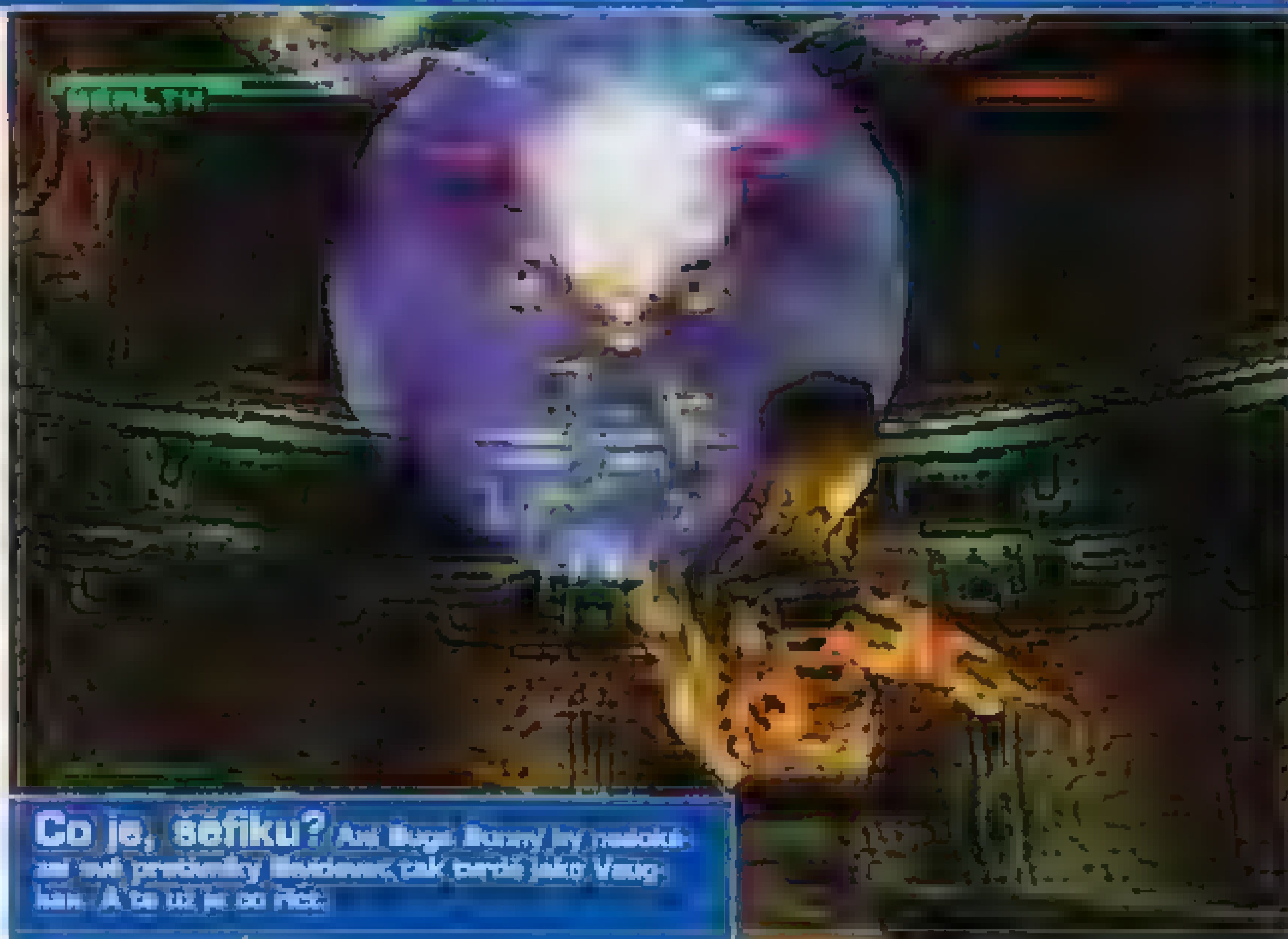
Ghrxzf15: Ne! Už ne! Tentokrát nás už nenachytáte

Prezident USA: No tak, nebudte baby

Ghrxzf15: Ne a ne a ne

Prezident USA: Sakra, už se mi zase scvrknu. pen s. Chcete se podívat?

Jiří Pavlovský

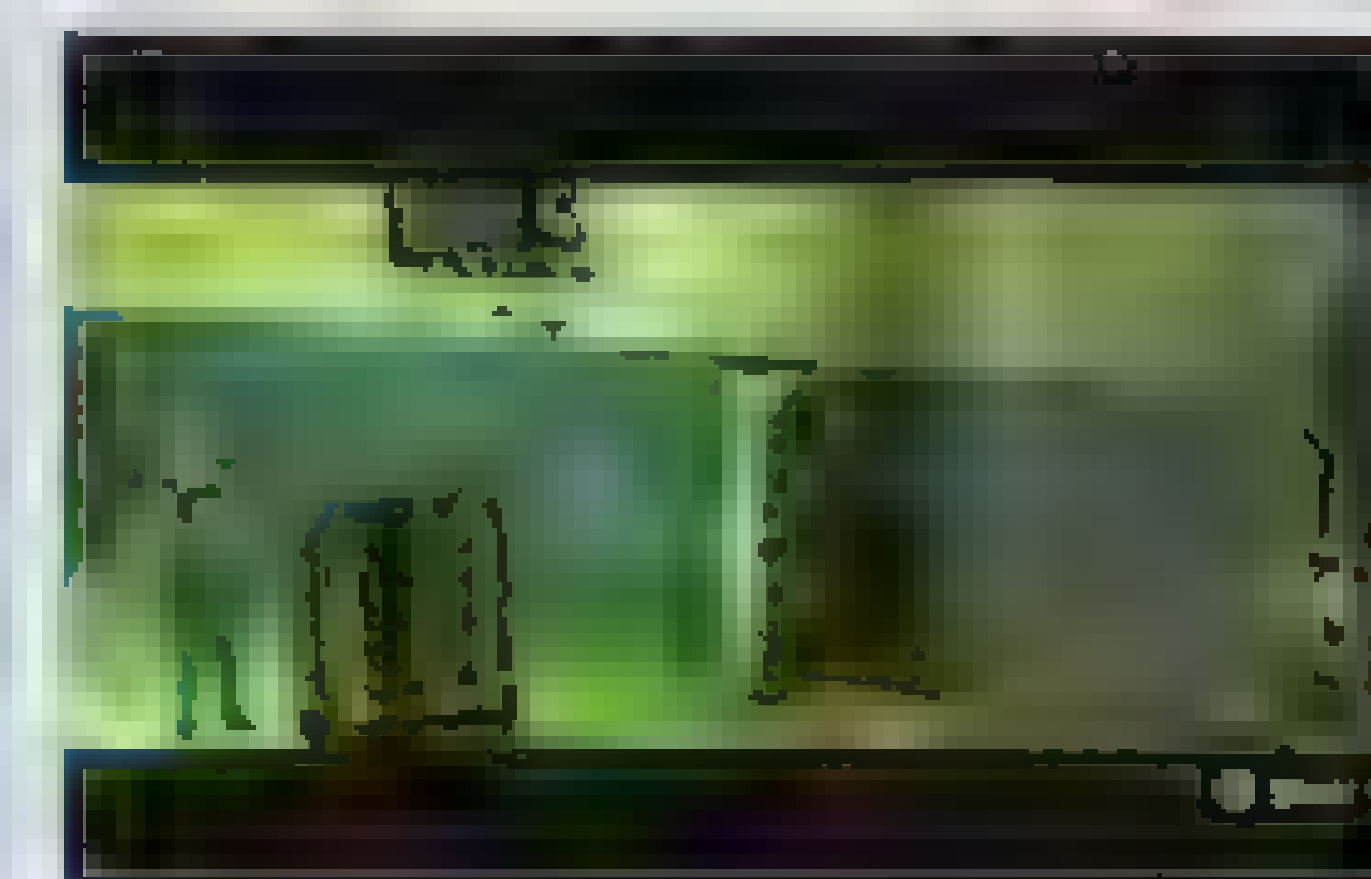


**Co je, seřiku?** Ani Buge. Barmy by neobek: ani ten protivník: bláznov: tak berte jako Vaughan. A to už je do říct.

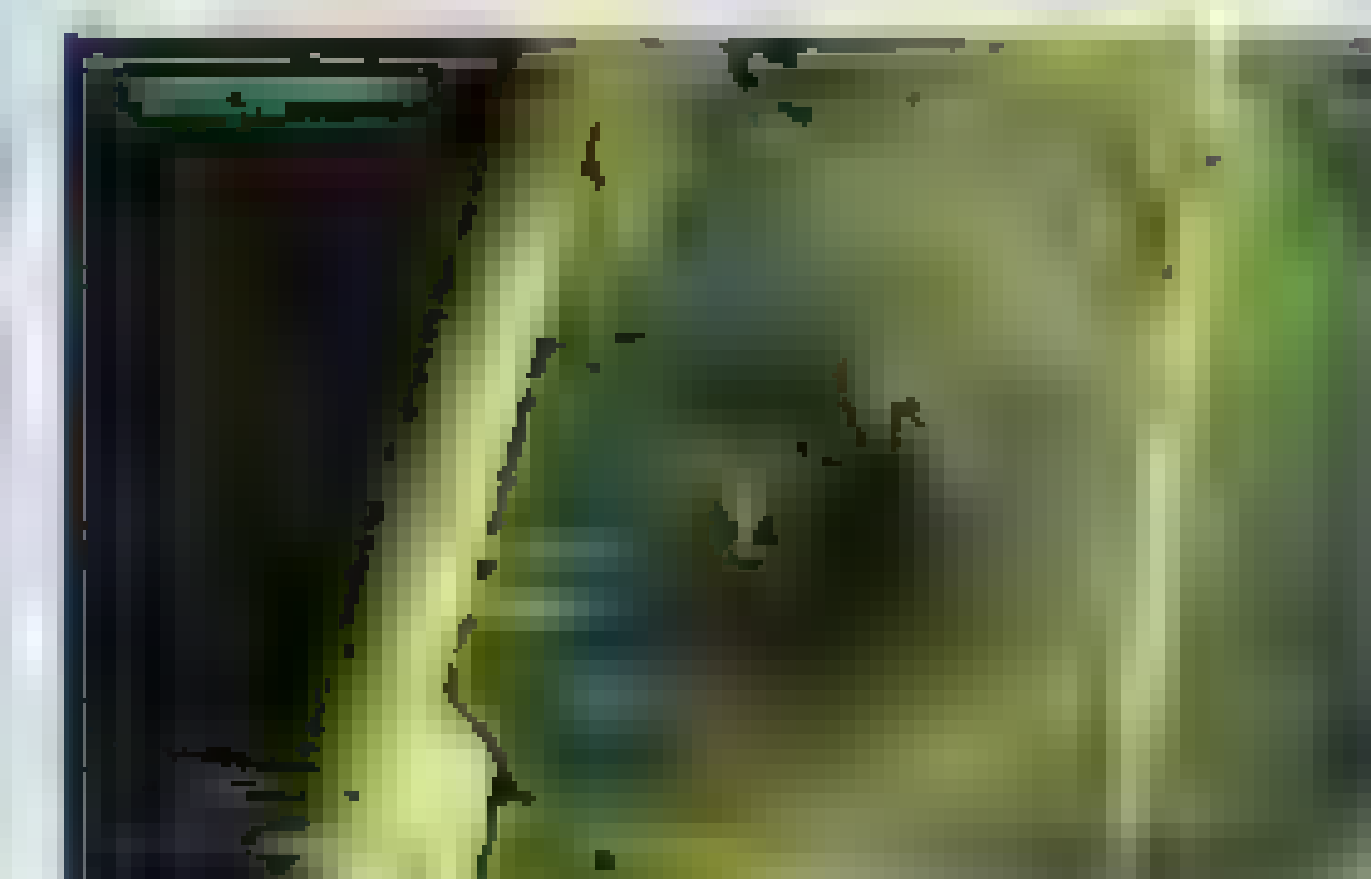
## JAK...

### PROKLIČKOVAT MEZI DROIDY

Po krátké projížďce vlakem přichází váš první pokus o napodobení Solid Snakea.



Vstupte do velké haly a promluvejte si s lidmi zavřenými za silovým polem. Pak dolů po schodech a jen co postrlíte pár dalších kyborgů, stisknete velký masivní knoflík. Vypne se silové pole.



Vy vyjdete přímo ven, kde už na vás čekají. Ukryjte se za velkým kamenem ležícím na cestě, a až se první droid otočí, jděte za ním až k žlutým čarám. Pak se ukryjte za další kámen, a až kolem vás projde zpátky, můžete vyrazit dál.



Čekajte za autem, až se druhý droid dostane za bílou čáru, otočí se a poputuje zase nazpátek. Držte se mu za zády, a to tak, že se pravým bokem budete otírat o trosky. Když zmizí, sledujte opatrně droida číslo 3, chvíli za ním jděte, pak zaboďte doleva a přes trosky přelezte zpátky k uvězněným mužům.

## LÍBÍ SE VAM? ZKUSTE TŘEBA...

SYNTHON FILTER 2 (PSH25 9/10)  
Takhle má dokonalá hra vypadat. Spád, nápady a radost ze zbláznění.

PlayStation  
Magazin

GRAFKA

Stokrát viděné, ale nikdy tak skvěle, jako ane 8

HRATELNOST

Mix několika žánrů. Vždycky si něco najdete. 8

ŽIVOTNOST

Nějaký čas vám vydrží, a pak už se k ní nevrátíte. 7

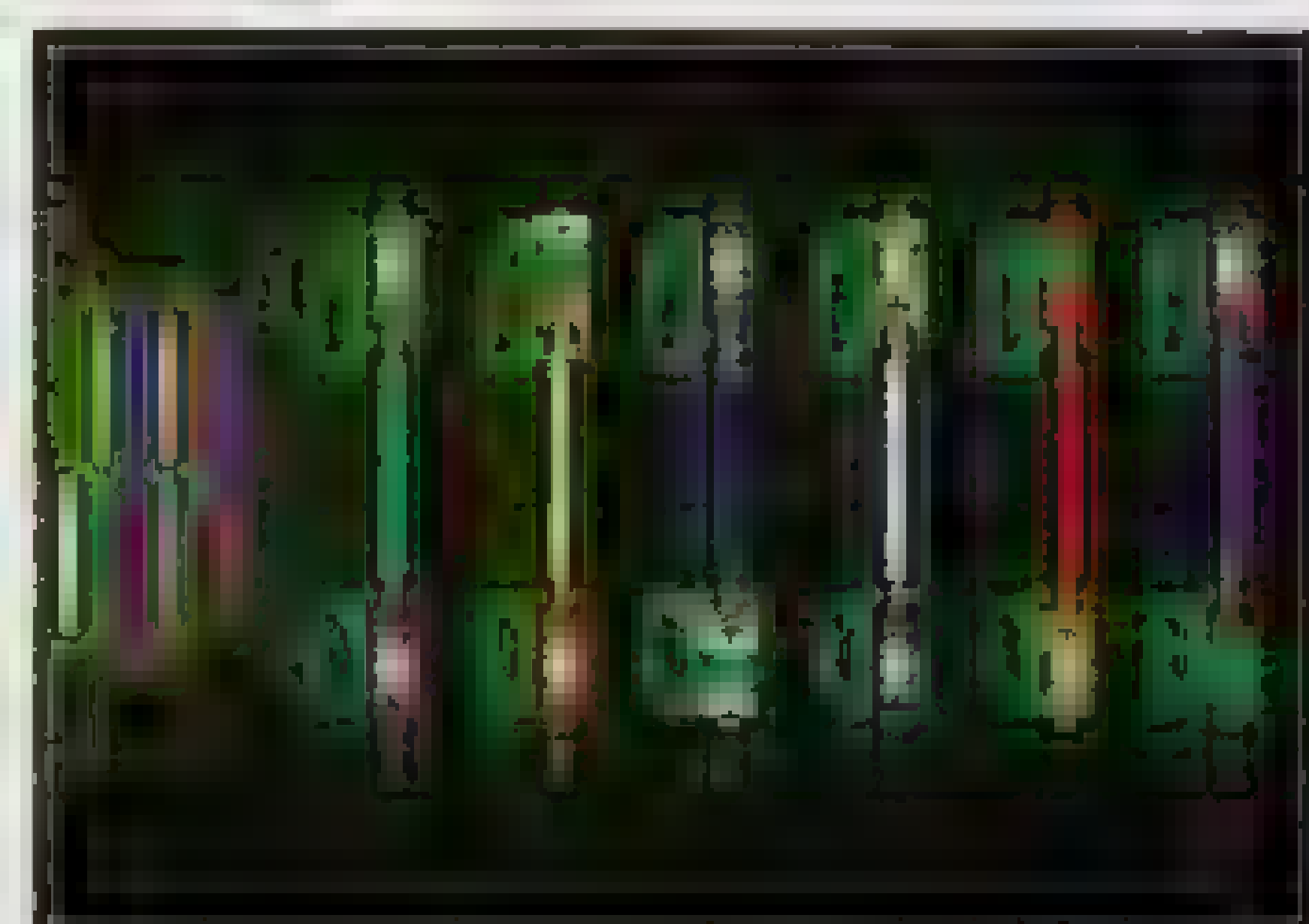
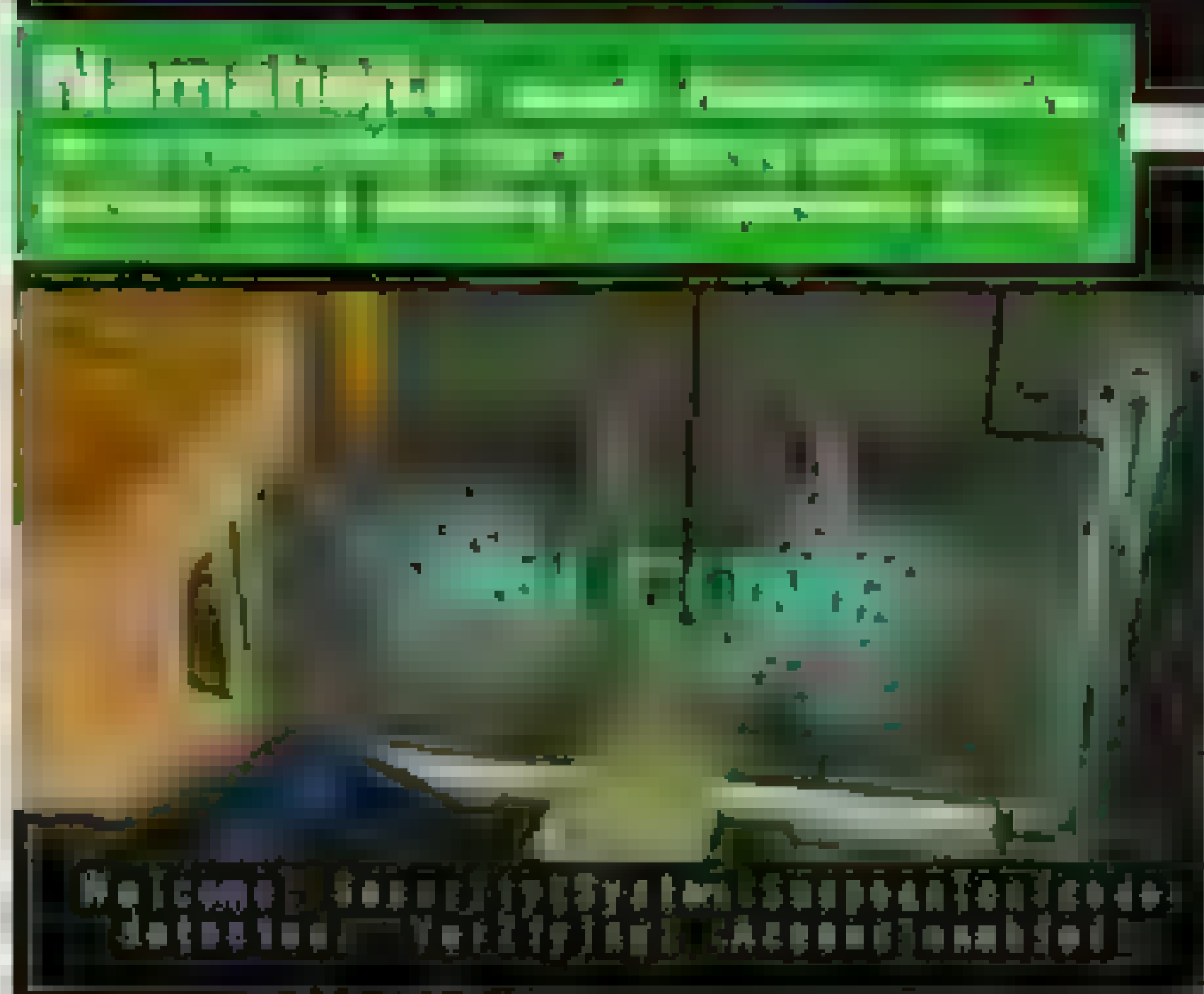
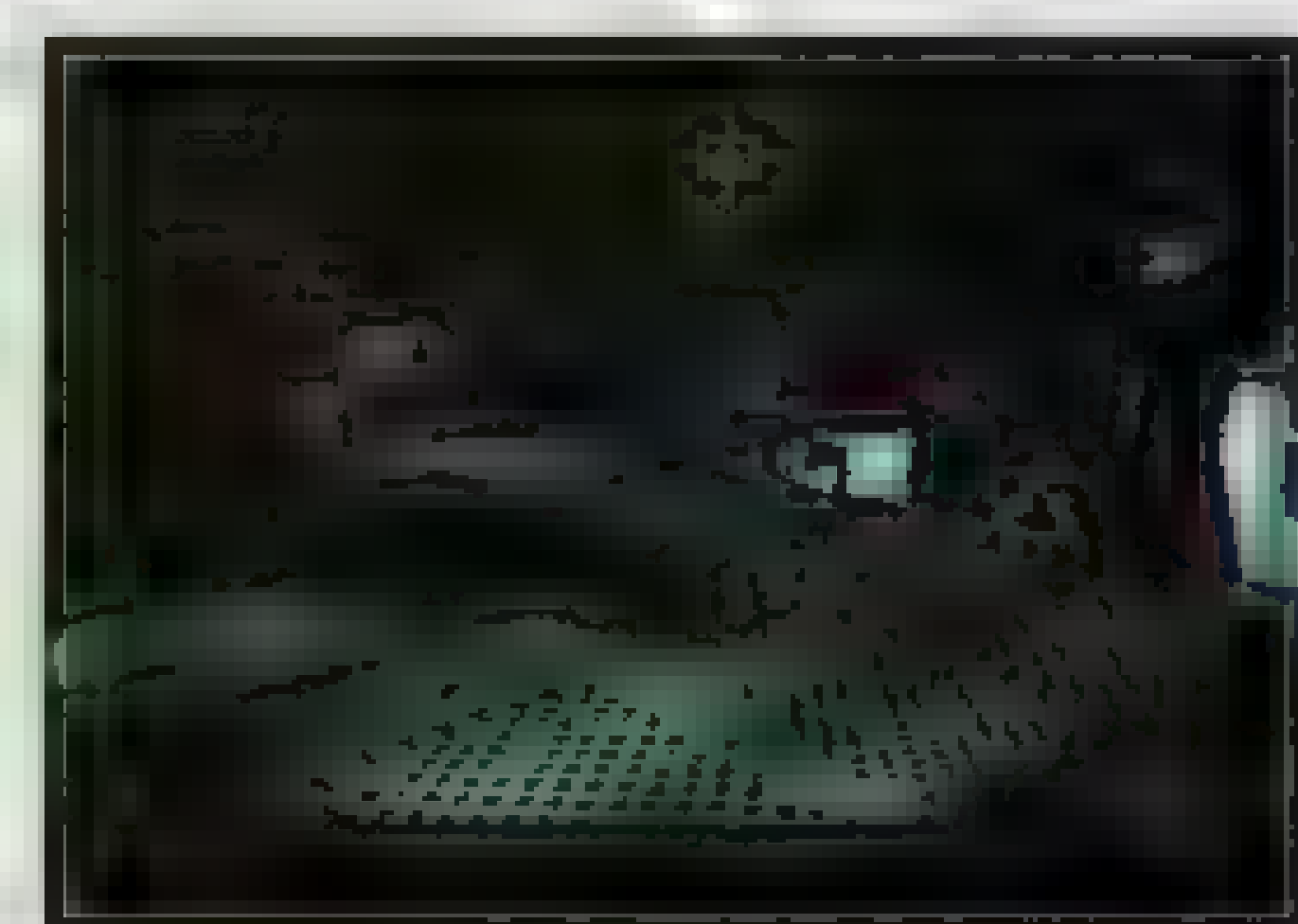
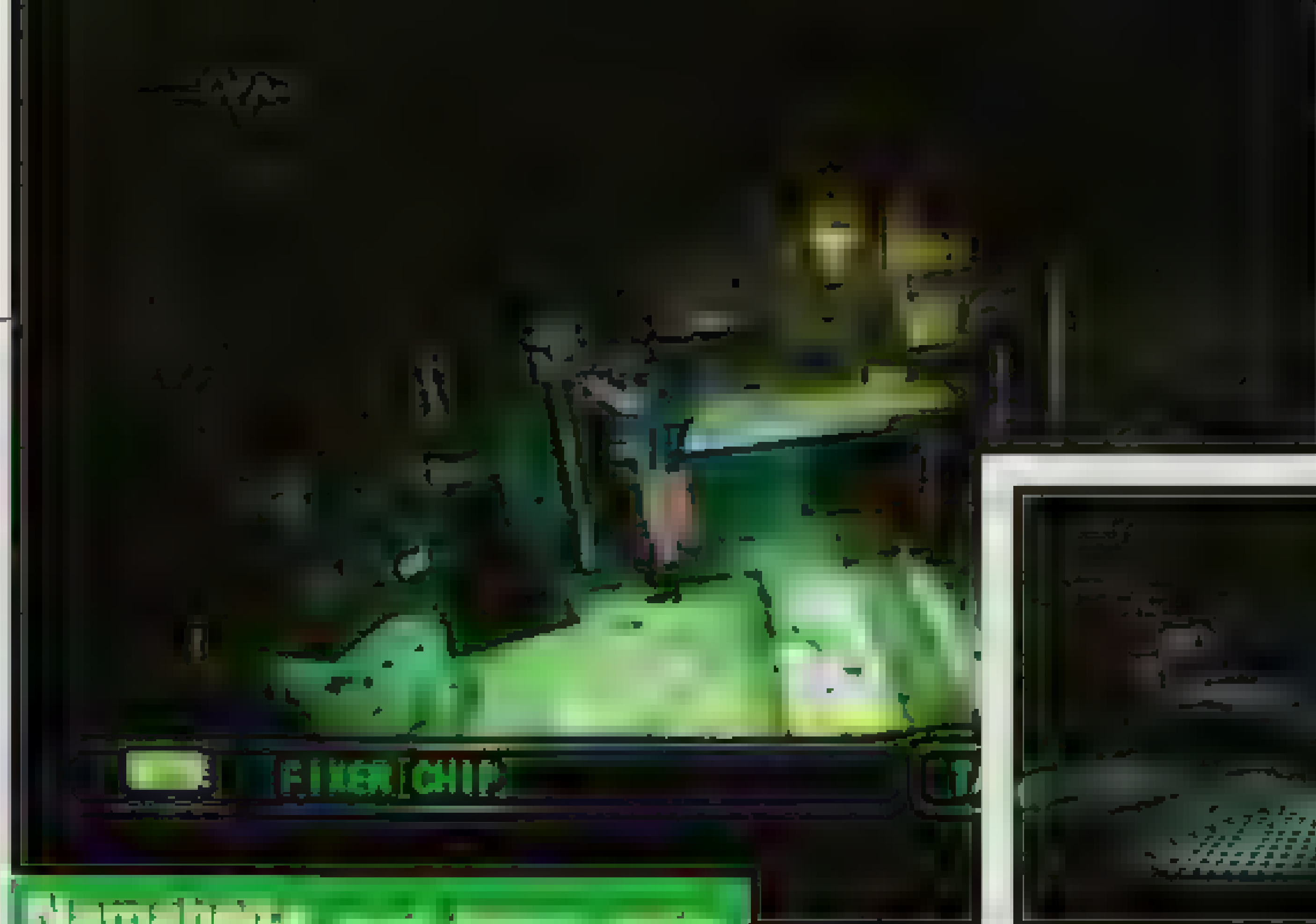
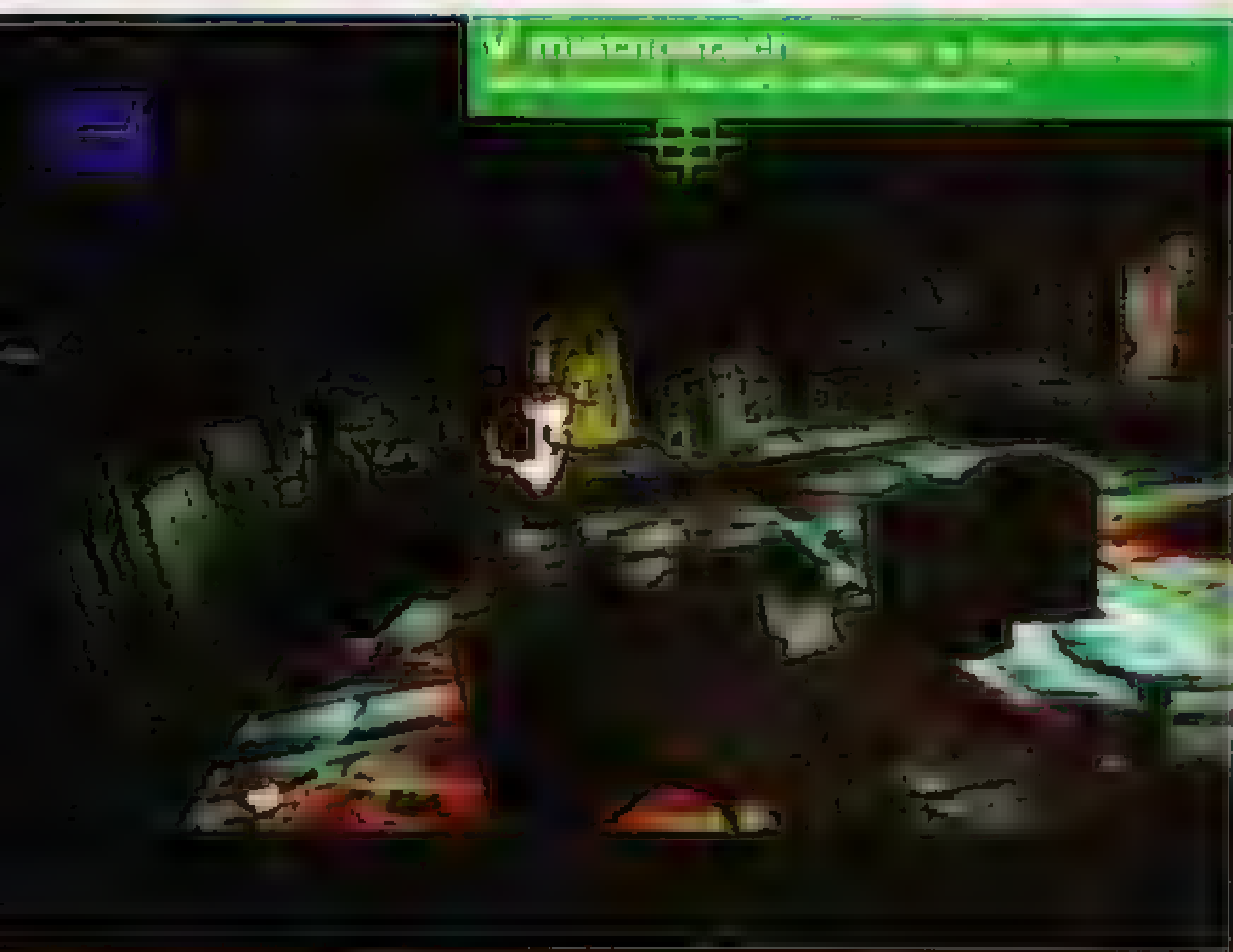
CELKOVÉ

Výborná hra, kterou dělá od titulu. Hra roku jen několik celkem zbytečných chyb. Kdyby měla zajímavější prostředí originálnější příběh a kdyby někdo vypoučoval ty malé lupy, mohla shrábnout všech deset.

8

Z DESETI





TOHLE ŽE MÁ BYT STRACH? JÁ VÁM UKÁŽU...

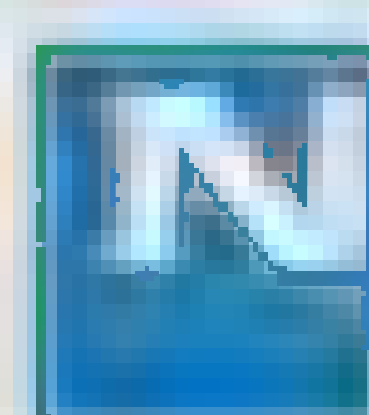


# Fear Effect 2: Retro Helix

Je to stylové a uchvatné a navíc je systém hry povědomý, takže

## FAKTA

■ VYDAVATEL	Eidos
■ VYROBCE	Kronos
■ DATUM VYDÁNÍ	Březen
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	15 a více
■ POČET HRÁČŮ	1
■ ANGLICHTNA	Nenáročná



Nevěřili byste, co dokáže taková strážnost. Ano, dokonce i dnes v době počítačově řízených zákaznických služeb, kdy si vás obvykle celé hodiny předávají jednotlivé záznamníky mezi sebou, můžete uspět. Mně se třeba jednou stalo, že jsem v balíčku chipsů našel kus ztvrdlé mouky. Nelenil jsem a napsal výrobci dopis. Co se nestalo, o dva týdny později mi zaklepe na dveře pošták a do náruče mi vrazí celý karton chipsů této dobrůtky zadarmo. A co víc, k balíku byl přiložen omluvný dopis a ujištění, že se chyba už nebude opakovat. Naprosto mne to ohromilo. A zůstal jsem dál věrným zákazníkem.

Jak to souvisí s hrami a recenzemi, ptáte se? Hodně, protože když se vyvojáři od Kronosu zamýšleli nad tím, kde se sta a ve Fear Effect chyba, nepochybně naslouchal kritice ze strany veřejnosti. Hlavní chyby tehle hry, opírající se po Resident Evil, byly dvě: bossové byli příliš drsní a hra se strašně dlouho nahrává, a, takže za chvíli jste si na tyhle vynucené pájzy vyvinuli docela slušnou averzi.

Kronos si na tyto problémy posvitil a prostě a jednoduše je odstranil. Teď hra šlape tak svižně, až si člověk řekne, zda to náhodou není na harddisku počítače a nikoli na pomalém cedečku, které přece jen bývá trochu oudavěší. Krátce a stručně řečeno: v nové verzi loadingové mezery skoro nepostrehnete. Navíc vždy, když se dostanete na konec úkap to, y stane proti vám boss, který je teď mnohem méně náročný a hlavně ferový. Ano, v nové verzi musíte tvrdě přemýšlet, jak jej porazit, alespoň ale tušíte, že proti němu máte šanci.

No a co zbytek hry? Hned zkraje je třeba říct, že vypadá fantasticky. Kronos znovu použil engine MotionFX, který ožví, je už sama o sobě působivá pozadí Retro Helix obloky páry, ploužícími se stíny a jinými efekty umocňujícími dojem z náhledy. Čtyři ovadatelne postavy jsou velice dobře navržené a hezky animované, ovšem skutečnou třešničkou na dortu je styl zvaný animovaný design nehratelných postav. Dlužno dodat, že hra skvěle nejenom vypadá. Stačí Retro Helix připojit jen k trochu slušnému hi-fi a sound

track zní skutečně nádherně – opývá do provodnými efekty přispívajícími k osobitě atmosféře, hutnými nápady a křítalově průzračnými dialogy.

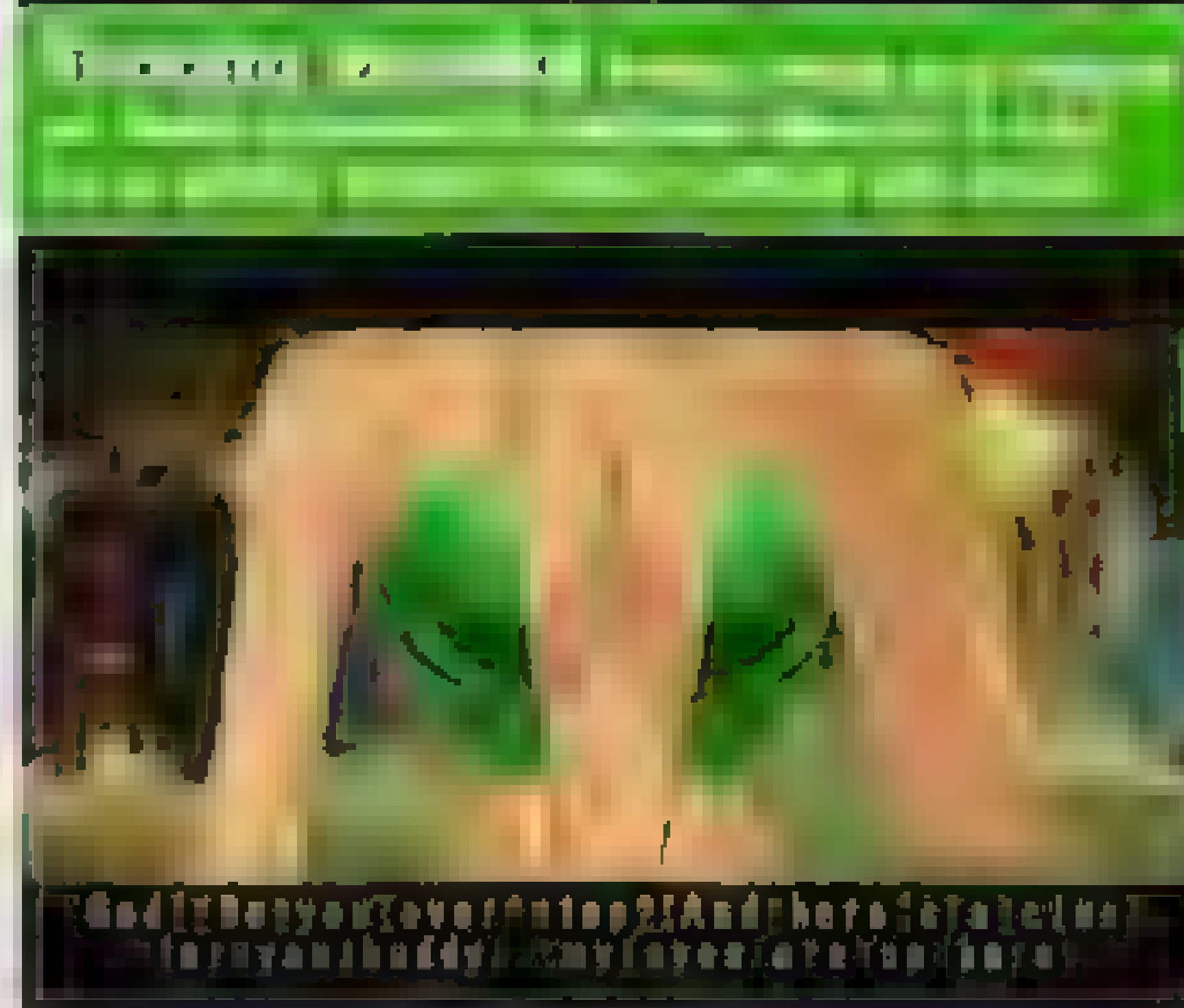
Rozhodně nejsi nější stránkou hry jsou neobyčejně důmyslné hádanky. Pravda, na demo tu takové ty standardní typy najdete, když ke dveřím a e i tyto jsou ožítější a propracovanější než hádanky, které najdete v jiných hrách, a většina z nich vyžaduje slušnou dávku logického myšlení. Neprve musíte důkladně zvážit předkládaná data, jež mohou obsahovat například klíčové sekvence písmen abecedy. Když získáte potřebné nástroje a hádanku rozluštit, odměnou je vám skutečný počet vítězství.

Nicméně ne všechno ve hře je růžové a pár chybiček by se tu přece jen našlo. Nezávažnější z nich je asi faktor frustrace. Ačkoli je ovládací systém hry přímo vytečený, velmi jednoduše se do hry zamotáte díky pomalému systému měření, ten je po většinu hry v pohodě a problémy nečíní, neboť zbraně lze obvykle zaměřit od oka. V rozlehlejších prostředích to už tak snadné není, a tak se stane, že než trefíte





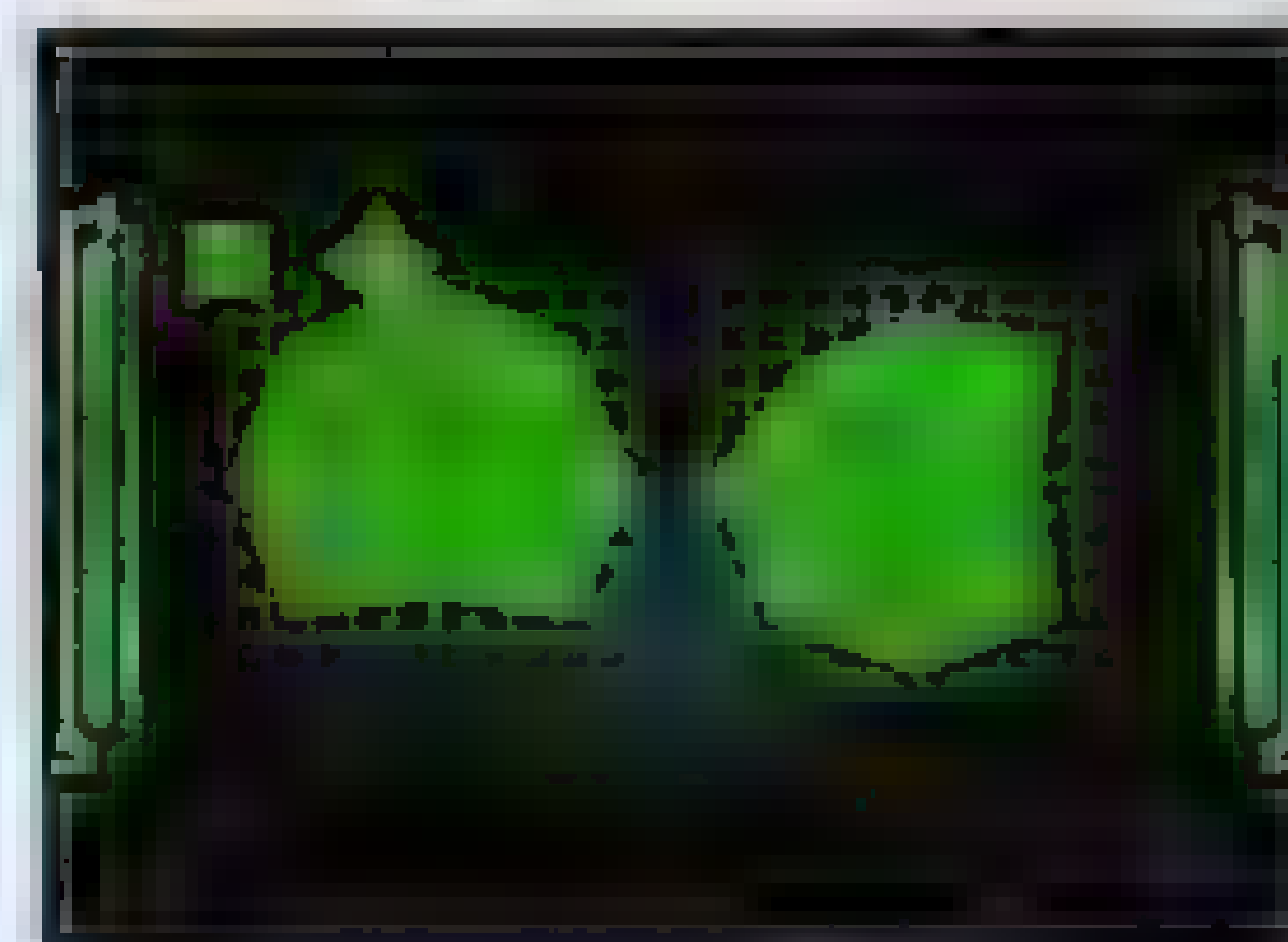
# Fear Effect 2: Retro Helix



JAK...

## ROZLOUSKNOUT OMISEK

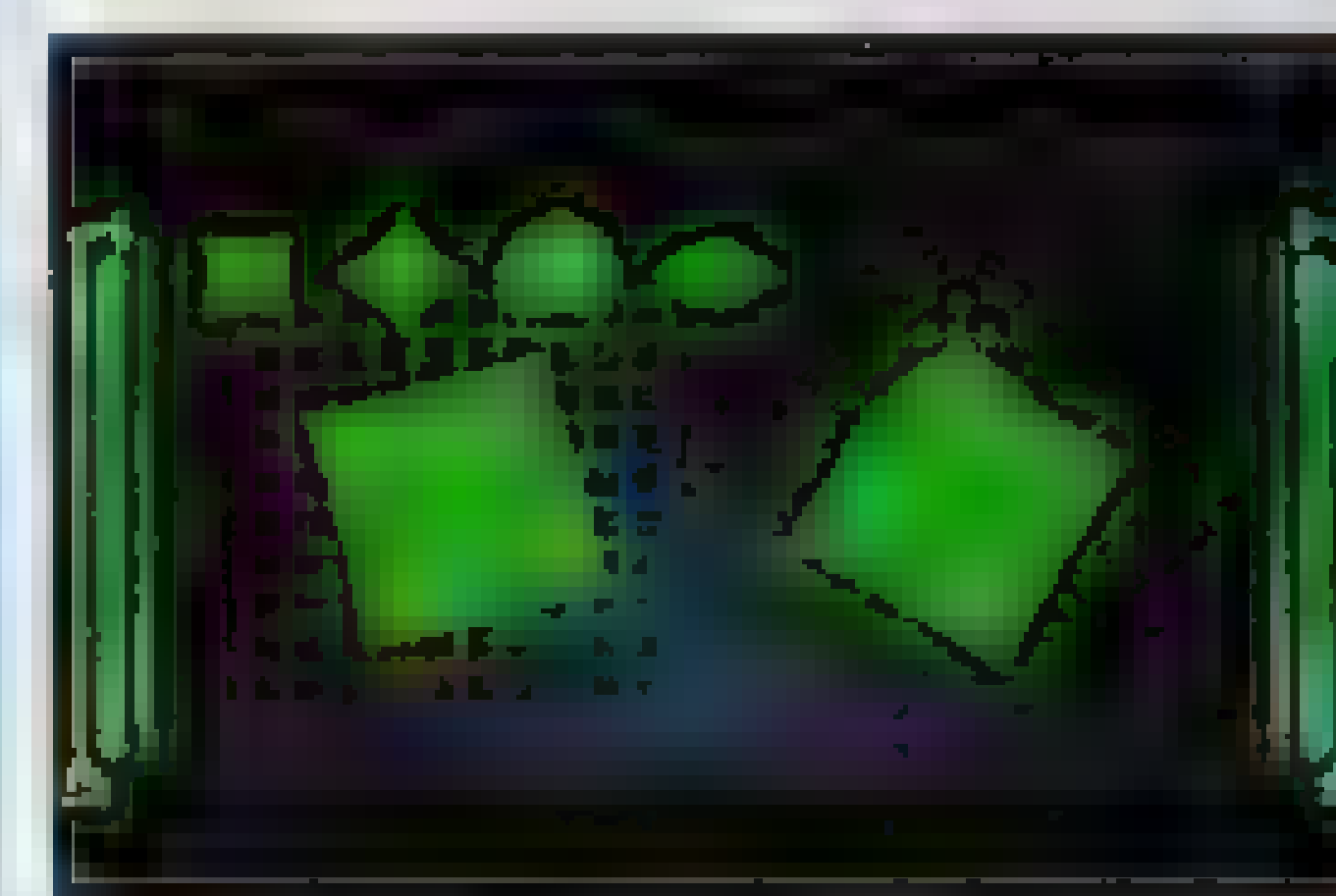
Retro Helix má úžasné hádanky. V této jde na první pohled o prostou záležitost dát tyto dva tvary na sebe...



Obrazec nalevo je příklad, obrazec napravo musíte upravit. Postupně je tak třeba natahnout osm oddělených bodů, až tvar vašeho obrazce bude odpovídat příkladu.



Jakmile náležitěho tvaru dosáhnete, jeden obrazec překryje druhý a kód je rozluštěn. Abyste prošli zajištěnými dveřmi, musíte tento postup opakovat šestkrát.



Nejzákeřnější jsou jednoduché tvary, které musíte ohnout do nějakého úhlu. Každý z osmi upravitelných bodů lze natahnout čtyřmi směry - a to skýtá obrovský prostor pro chybu!

## SE DO HRY MŮŽETE PUSTIT DOSLOVA Z VOLEJE.

cíl, vždy předtím vysete několik dávek panobohu do oken.

Další chybička se vloudí a do okamžiku kdy vyřesíte všechny hádanky kromě jedné a přístup do další úrovně je vám odepřen, dokud nepřiďte na tuhle poslední. Často krát tak budete bloudit po okoukaných a prázdných obrazovkách, dokud nenajdete jedinou konkrétní věc či stopu.

Ale někdy drobných chyb čeká to, že v žádném případě neznamená neúspěch hry, jako takové. Tahle má velice solidní strukturu, obtížnost není ani zdaleka tak pevná jako ve Fear Effect a navíc je hra doslova naslápaná zajímavými a originálními nápady. Je to stylové a uchvatné a navíc je systém hry dostatečně povědomý, takže se do hry můžete pustit doslova z voleje. Sečteno a podtrženo: rozhodně zlepšení!

Al Bickham



LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...  
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS  
Zatím nejlepší horor na světě!

PlayStation  
Magazin  
VERDIKT

GRAFIKA

HRATELNOST

ŽIVOTNOST

Skvělá, byť chvilami trochu nepřehledná 9

Zajímavá kombinace chytrých hádanek a střelení 8

Na těchto čtyřech discích ztraceno hodně FMV 7

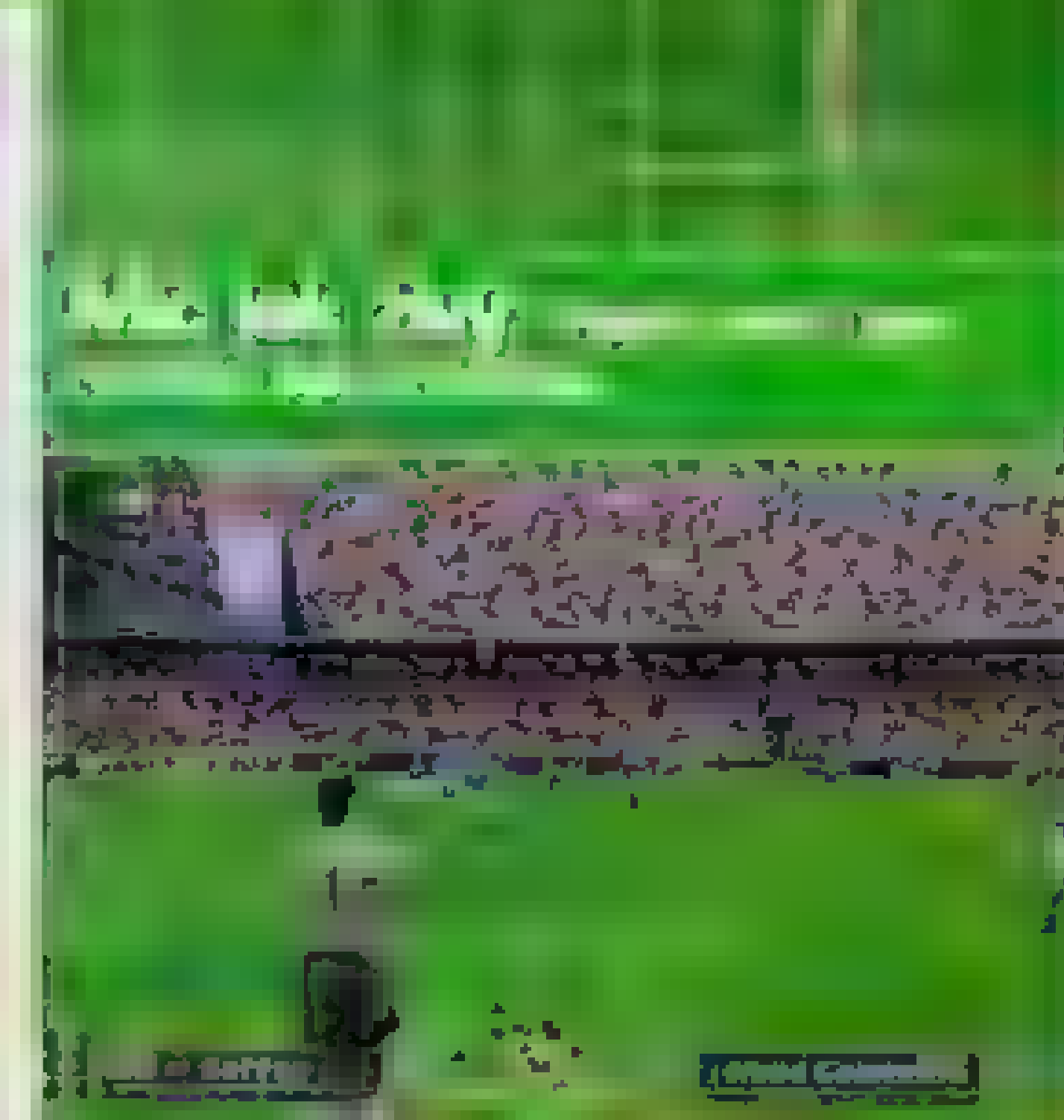
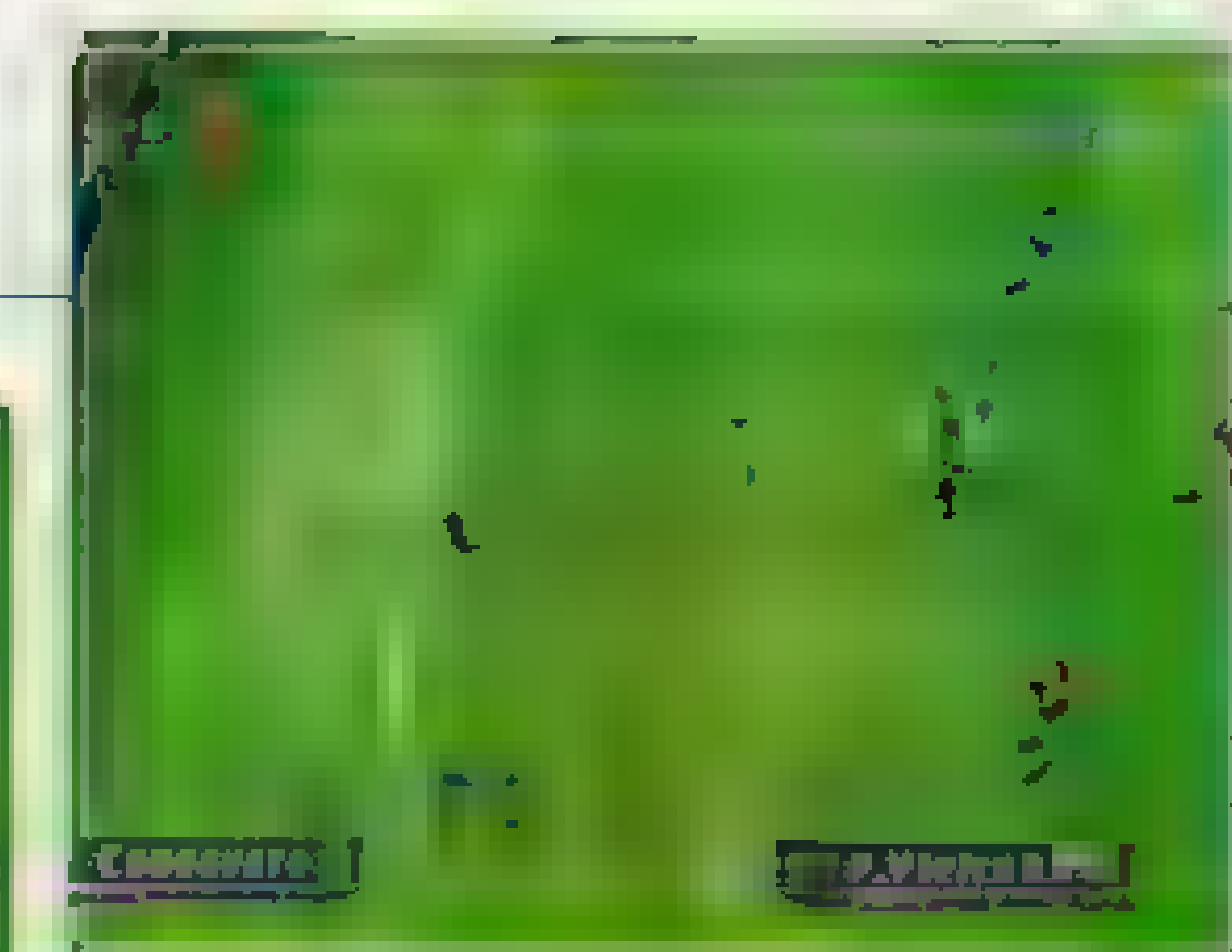
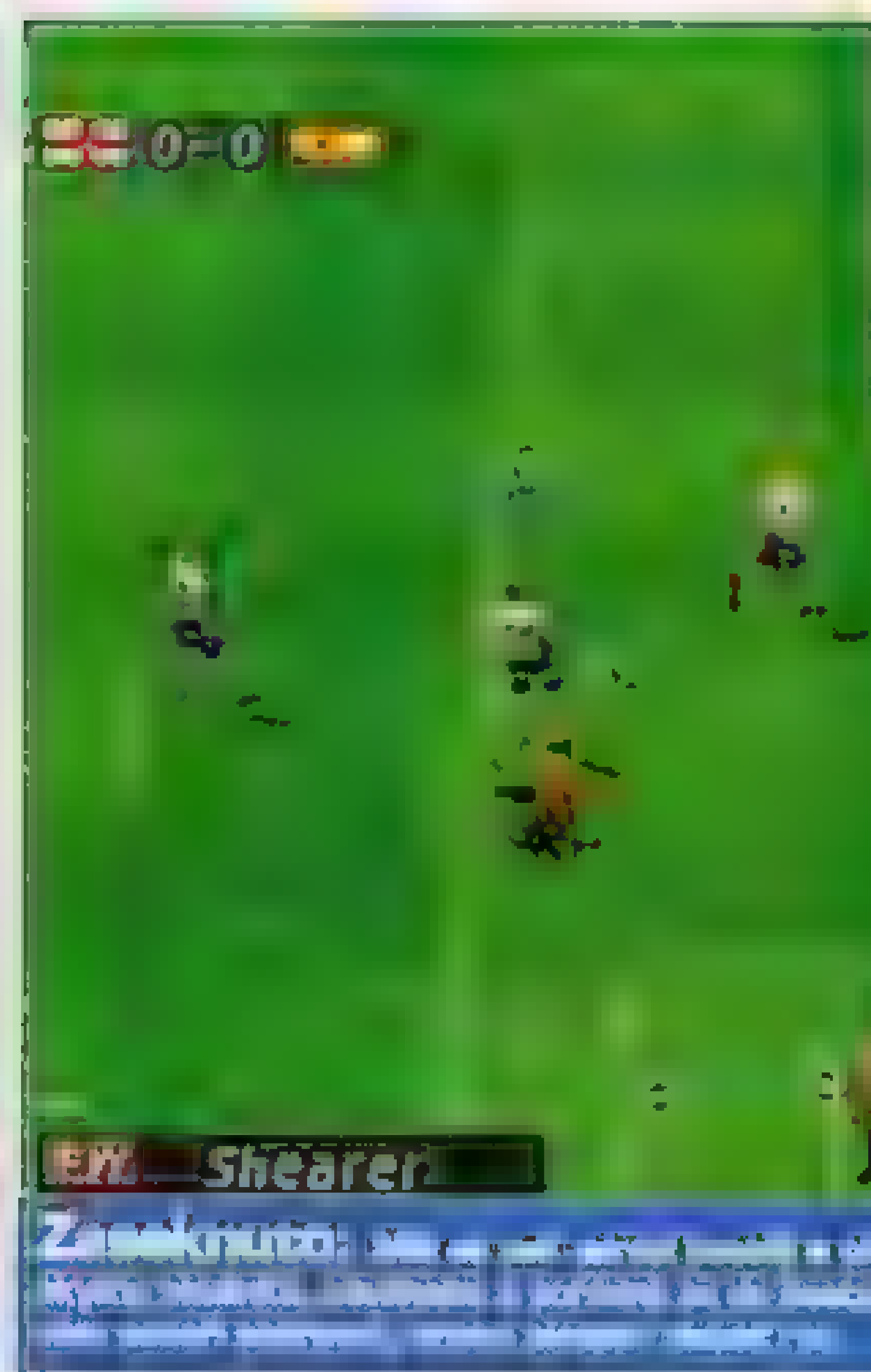
CELKOVÉ

Fear Effect 2: Retro Helix je vynikající survival horor kořeněný akční adventurou. Hra má jen několik chybček, jinak je plná kive a drsných scén - no prostě nic pro posery!

8

Z DESETI





KRÁL JE MRTEV. AT ŽIJE KRÁL.



# ISS Pro Evolution 2

Zcela v souladu s Darwinovou teorií evoluce učinila hra od po-

## FAKTA

■ VYDAVATEL

■ VYROBCE

■ DATUM VYDÁNÍ

■ VĚKOVÉ OMEZENÍ

■ POČET HRÁČŮ

■ ANGLIČTINA

Konami

KCET

Březen

Žádné

1 až 2

Nepotřebná

**E**rávě začínáte číst historicky neférovější a snad i nejobjektivnější recenzi, která kdy v PSM vyšla. Proč? Všechno, co má v naší redakci oči a ruce, paňilo ISS Pro Evolution ráno místo snídaně, v poledne místo přestávky na oběd a samozřejmě večer doma po práci. Přichází král ISS, král, jemuž trůn patří plným právem. A to z několika důvodů.

Původní ISS Pro Evolution sice byl nejlepší fotbal všech dob, ale stále to nebyla dokonalá hra, takže nám doslova tekly slzy v očekávání, co nového přinese ISS Pro Evolution 2. A zcela v souladu s Darwinovou teorií evoluce učinila hra od poslední verze několik podstatných kroků vpřed. Ale zásadní otázka zní jinak: hraje se skutečně lépe než předchozí verze? Na to vsadte krk. Jasně že jo!

Evolution 2 je totiž ta nejlepší fotbalová hra, která kdy spatřila světlo světa, a zároveň možná úplně nejlepší sportovní simulátor. Z počátku působí trochu „dusně“ a je ve srovnání s předchozí ještě mnohem náročnější, ale záhy otřesené sebevědomí znovu nabudete a na novou, dokonalejší fyziku si brzy zvyknete. Hra není tak bezprostřední jako třeba FIFA, nicméně pokud jste už zvyklí umění původní ISS, hra vás upadá-

jící zájem velmi rychle notně oživí. A pokud se čtou náhodou setkávat s ISS poprvé, můžeme vám garantovat, že po několika zápasech proti kámošovi v tom budete až po uši.

Znovu jde o to ponořit svůj fotbalový mozek do hry, jež kašle na jednoduchou a formulovitou hratelnost a namísto toho volí láskyplné ztvárnění skutečné hry. Více než u kterékoliv jiné hry máte u Evolution 2 pocit, že jste uprostřed opravdového zápasu. A všechno tu funguje jako ve skutečnosti: když se dostanete pod tlak, je nejlepší míč jednoduše odkopnout, když ved e vás po straně proniká soupeřovo křídlo, nejlépe uděláte, pokud skluzem pošlete míč do autu, čímž získáte cenné okamžiky na zformování obrany. Není tu ani ch. oupek sterility, klíše a stereotypu, tak často vidaného v jiných hrách - bohaté statistiky, účinné taktiky, vynikající fyzika míče, úžasná animace, to vše je zárukou, že je každá vstřelená branka j ná

Pro netrénované oko se mechanika zápasů od Evolution 1 změnila jen nepatrně, nicméně podstatné je, že se podařilo vyřešit některé drobnější problémy této předchozí verze. Například ustala tendence hráčů bezdůvodně se zastavovat, když jim protivník uzmul míč na hranici šestnáctky. Podstatně bylo vylepšeno

přenášení hry na druhou stranu hřiště - takže míč teď kopete skutečně před spoluhráče - a díky vytečné animaci hra i mnohem lépe vypadá.

Ale to zdaleka není všechno: nové manévry, realistické tvary těl hráčů včetně detailů, i tohle všechno obohacuje hratelnost. Pokud nemá hráč míč přímo u nohy, pokusí se vystřelit nůžkami, anebo hod po míči rybičku a trefí to v pádu hlavou. Míč sedí parádně a ve hře je tolik skvělých náražeček i zpětných přihrávek hlavou, že to udiví i zkušeného hráče fotbalových her. Krátce řečeno, všechny ony opakující se obyčejné triky, jež bylo možné tak často vidat u konkurence, jsou zde nahrazeny skvělým fyzickým enginem.

Nové tlačítko Cancel Shoot pro zrušení střely (po střele **○** stisknout **△**) je velmi užitečné, ovšem nelze jej použít, když váš hráč omylem pošle malou domů. Co se ale brankářů týče, ti jsou teď méně spolehliví, a to je dobře. Někdy jim míč vypadne z náruče a je potřeba dorážky, což zápasy rozhodně obohacuje. Góly si lze stále ukládat na paměťovou kartu a pak je se sad stickým potěšením do omrzení ukazovat poraženému kámošovi. Dalším významným vylepšením je



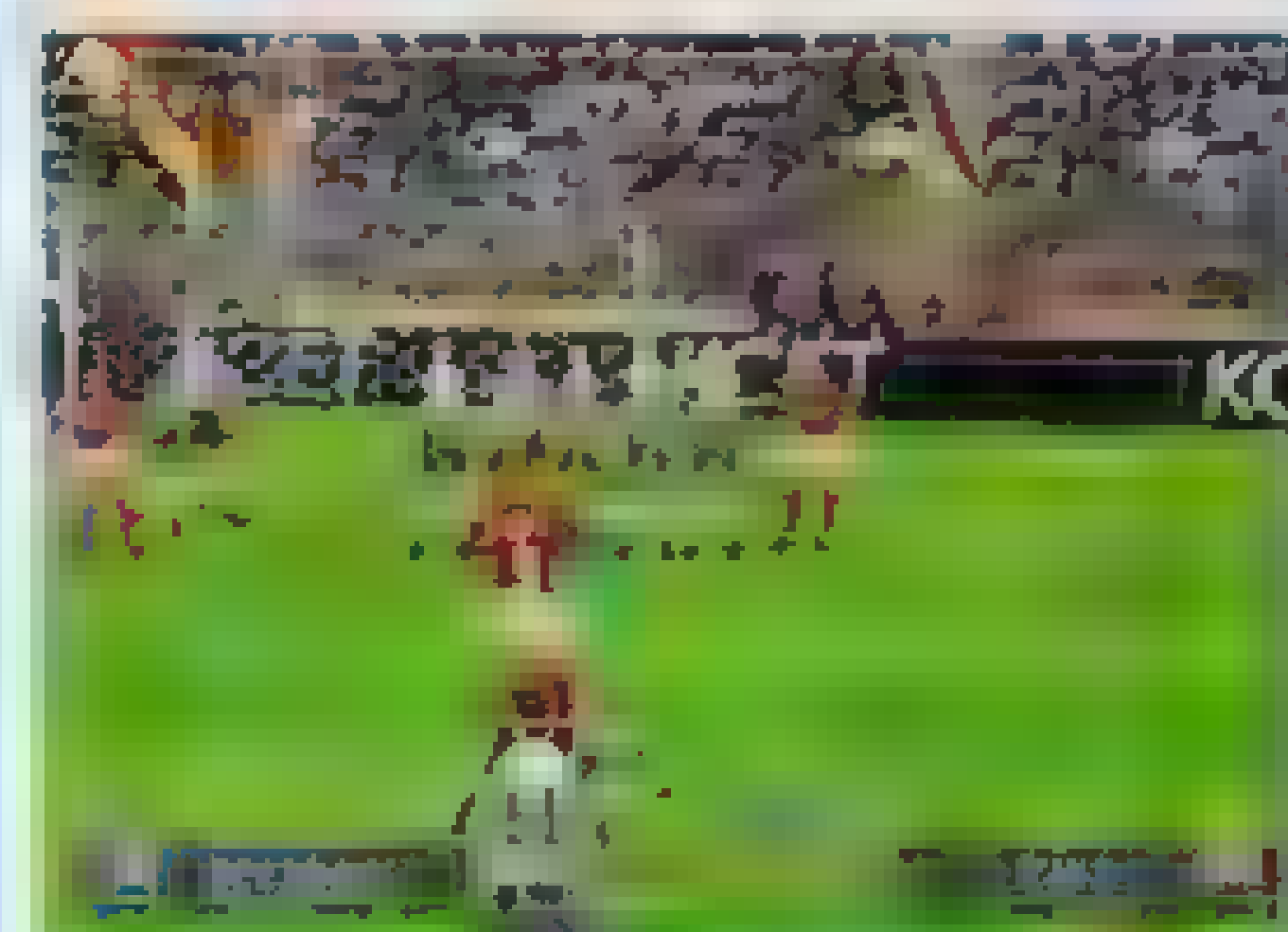
KONAMI KONAMI KONAMI

# ISS Pro Evolution 2



## PRVOTŘÍDNÍ...

### STANDARDNÍ SITUACE



U volných přímých kopů na hranici šestnáctky musíte dát do úderu o třetinu síly méně. Nejdřív D-pad (nebo analogovou páčku) ohnete doků, abyste rychle dostali míč nad zeď a stejně rychle jej snesli dolů. A chcete-li skutečně efektní gól, pak zatočte míč kolem zdi a zavěste ze strany.



Tahle metoda střely z velké vzdálenosti funguje asi tak do 35 metrů. Míč nakopnete co největší silou a udeřte při tom ještě pohyb dopředu, abyste mu uhladili směr. Tímto způsobem můžete dát míči pořádnou faleš, a tak namířte mimo zeď - míč se pak stocí do brány.



Rohové kopy - míč těsně k čáře a kopejte silou asi o třetinu menší než naplno. Tím míč dostanete do vzduchu, ale nikoli příliš vysoko. Balonu rovněž nezapomeňte dát pořádnou faleš - odkloní se od brankáře a váš útočník bude mít větší šanci si na centr naběhnout a skórovat.

## slední verze několik podstatných kroků vpřed.

to, že na vás ve hře číhá, jak lehká, tak vážná zranění

Jakkol' byla původní *Evolution* brilantní mnoha hráčům ušel její nejúžasnější aspekt, totiž režim Ligy šampionů. V *Evolution 2* tenhle režim funguje celkem podobně jako v první verzi, přičemž byl ještě obohacen o několik klíčových vylepšení. V této podobě je to jasně nejlepší režim pro jednoho hráče, jaký se kdy ve sportovních simulátorech objevil, a stejně úchvatný je i tehdy, pokud hrajete v týmové spolupráci s jedním či dvěma kamarády. Systém v *Evolution 2* je propracovanější, nabízí větší počet klubů, přičemž vaším úkolem je usilovat o postup do vyšší soutěže nebo naopak bojovat za záchranu.

Vyberete si nějaké mužstvo, třeba Barcelonu, Liverpool nebo Londýn, a namísto svého normálního mužstva dostanete několik průměrných hráčů. Za úspěch na hřišti nedostáváte peníze, jak tomu bývá v jiných hrách, ale body a v závislosti na nich budete budovat mužstvo, které se bude moci postavit vykvětu Evropy i Jižní Ameriky. A aby se životnost prodloužila ještě více, za remízu a výhry v druhé lize dostáváte pouze polovíčku. To znamená, že si musíte ze začátku vybudovat docela slušné mužstvo, schopné následujícího vývoje,

a usilovat o to, aby se z vaší sestavy stal „tým snů“, který pak bude řídit v prestižní soutěži.

Režim Ligy šampionů skvěle využívá i formy. Hrají-li vaši hráči špatně nebo když útočník neproměňuje šance (protože má prostě blbý den), fazonu ztrácí celé mužstvo. To znamená, že hráči budou méně přesně střílet a rovněž ztrácet na rychlosti. Na nohy je může postavit leda vstřelený gól. Tento systém, založený na formě, rovněž přináší vylepšení do režimu pro dva hráče, protože vyrovnává rozdíly mezi schopnostmi obou hráčů a přispívá k tomu, že každý zápas je naprosto vyrovnaný.

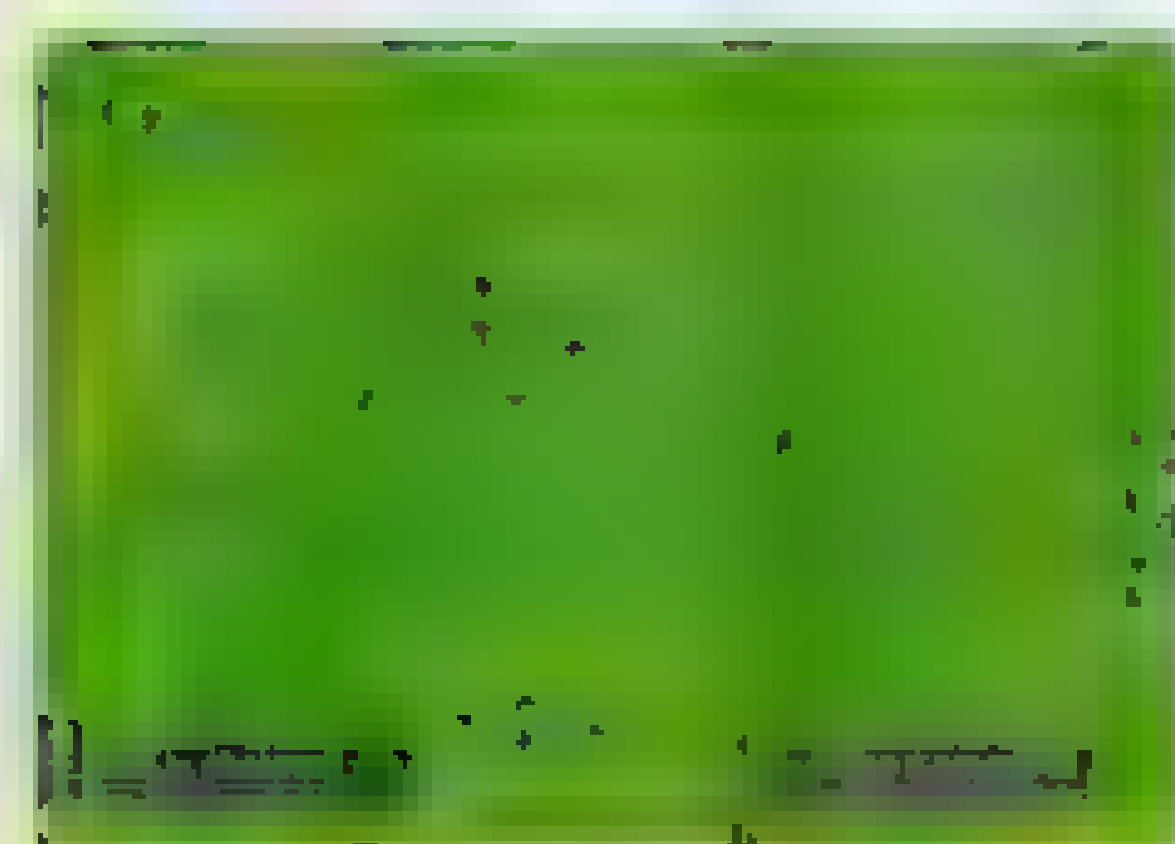
Dalším vítaným prvkem režimu Ligy šampionů je obtížnost Hard, se kterou se zapotí i velmi zkušený hráči. Úžasnou zábavu skýtá i spolupráce dvou hráčů, takže se nemusíte po celou hru spoléhat jen na AI, což posléze vede k velmi plynulé hře a elegantním útokům. A naprosto nejlepší je na režimu Ligy šampionů nakupování nových hráčů - nejprve jich kupujete pár a stavíte je do role špičáků, později pak zaplníte hvězdami celé mužstvo.

Ale nepřehlížejte ani režim pro více hráčů. I ten totiž lze hrát celé měsíce - pro rozbíjení soupeřovy obrany totiž máte k dispozici ▶





# PLAYTEST



## Plynulá hra a elegantní útoky...

► neuvěřitelné množství střeleckých příležitostí i přihrávek

Celkově je ISS naprosto úžasná hra a strádá pouze pokud jde o vnější lesk, kterým se tak ráda chlubí série FIFA. Komentář není nic moc, chybí zde skutečné tumaže, souťže nepodari se sehnat i cenci na skutečná jména klubů, byť zde alespoň díky licenci FIFPro najdete skutečná jména hráčů. Ale na hřišti, tam nelze ISS vytknout vůbec nic.

Desítky neoznačují dokonlost – protože dokonlost je jen iluze – označují jednoduše ty nejlepší hry, tituly, které získaly místo v síni slávy. A právě ISS takovou hrou je. Zaujme vás, pozornost a zmocní se vás jako jen málo titulů předtím. Rozhodně si ji zamíjíte. Jen si dejte pozor a nekupujte druhou novou ISS hru od Konami. Jmenuje se ISS Pro a je „trochu“ horší viz recenze v příštím čísle. ■

Jan Modrák



## JAK...

### SI ZVOJNÁSOBIT ZÁŽITEK



Největší zážitek vám ISS Pro 2 poskytne tehdy, pokud hru pořádně roztáhnete a stáhnete si pár paréčních klíčů. A aby to celé bylo snadnější, zvolte si uhel kamery Normal Long.



Co se týče rychlosti, nastavená hodnota není úplně ta pravá, a tak ukazatel dejte na hodnotu dva díky před maximum. Pak zakážte Brazilii ze všech zápasů pro dva hráče. Tedy alespoň u nás v redakci nám to přede optimální.



A ještě jedna věc. Zkuste Teammates Mode v režimu Master League. Hrát společně s kámošem proti jiným týmům je jedním z nezapínavějších a nejzábavnějších zážitků, které kdy videohry nabídly.

**LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...  
ISS PRO EVOLUTION**  
(FIFA 23 9/10)  
Stále má co nabídnout - zejména pokud se teď snížila cena.

EXCLUSIVNÍ  
**PlayStation**  
Magazin  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA

Brilantní animace činí každý zápas jedinečným. **9**

■ HRATELNOST

Hráčům otevírá nové možnosti díky skvělému fyzikálnímu modelu. **10**

■ ŽIVOTNOST

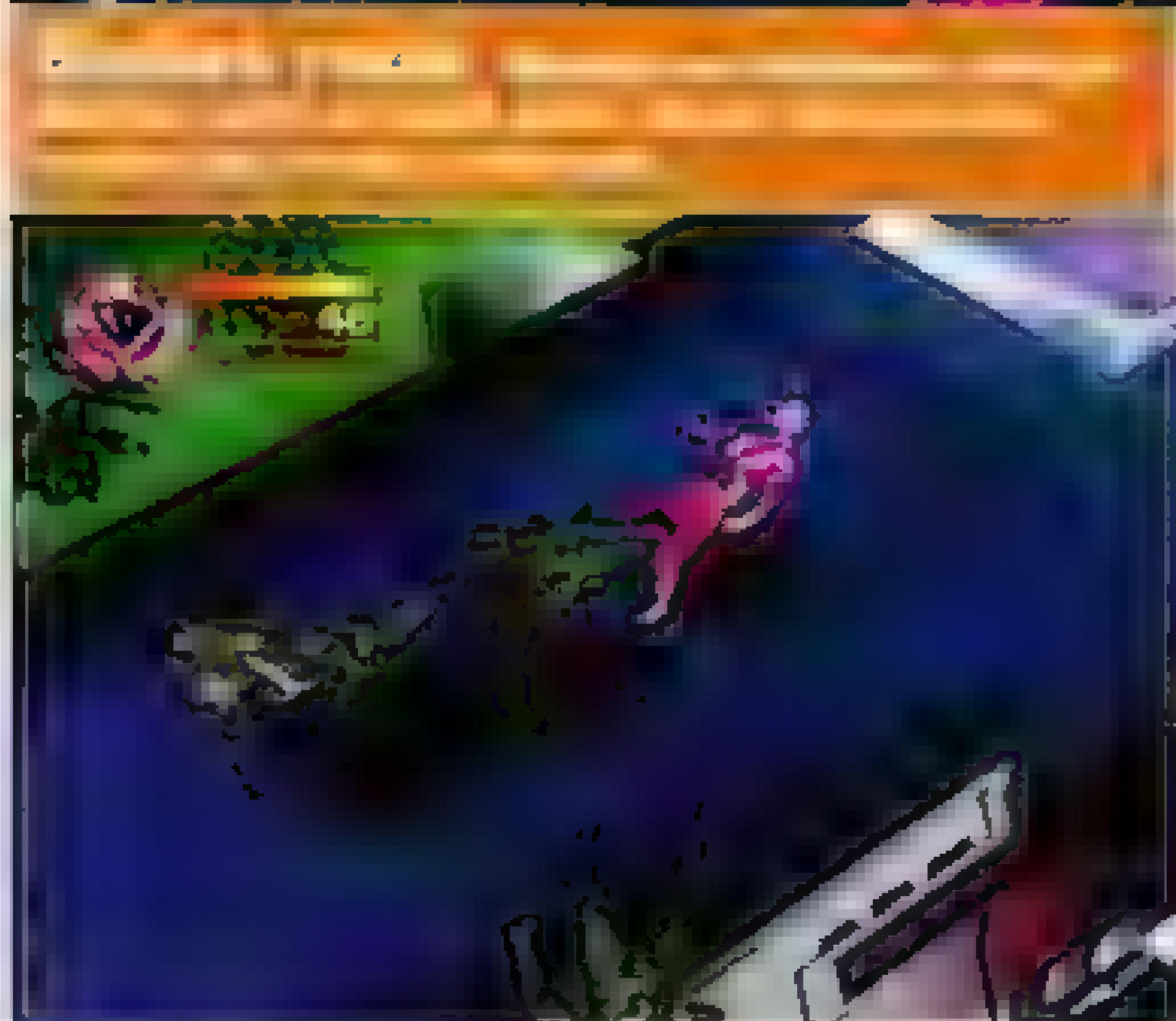
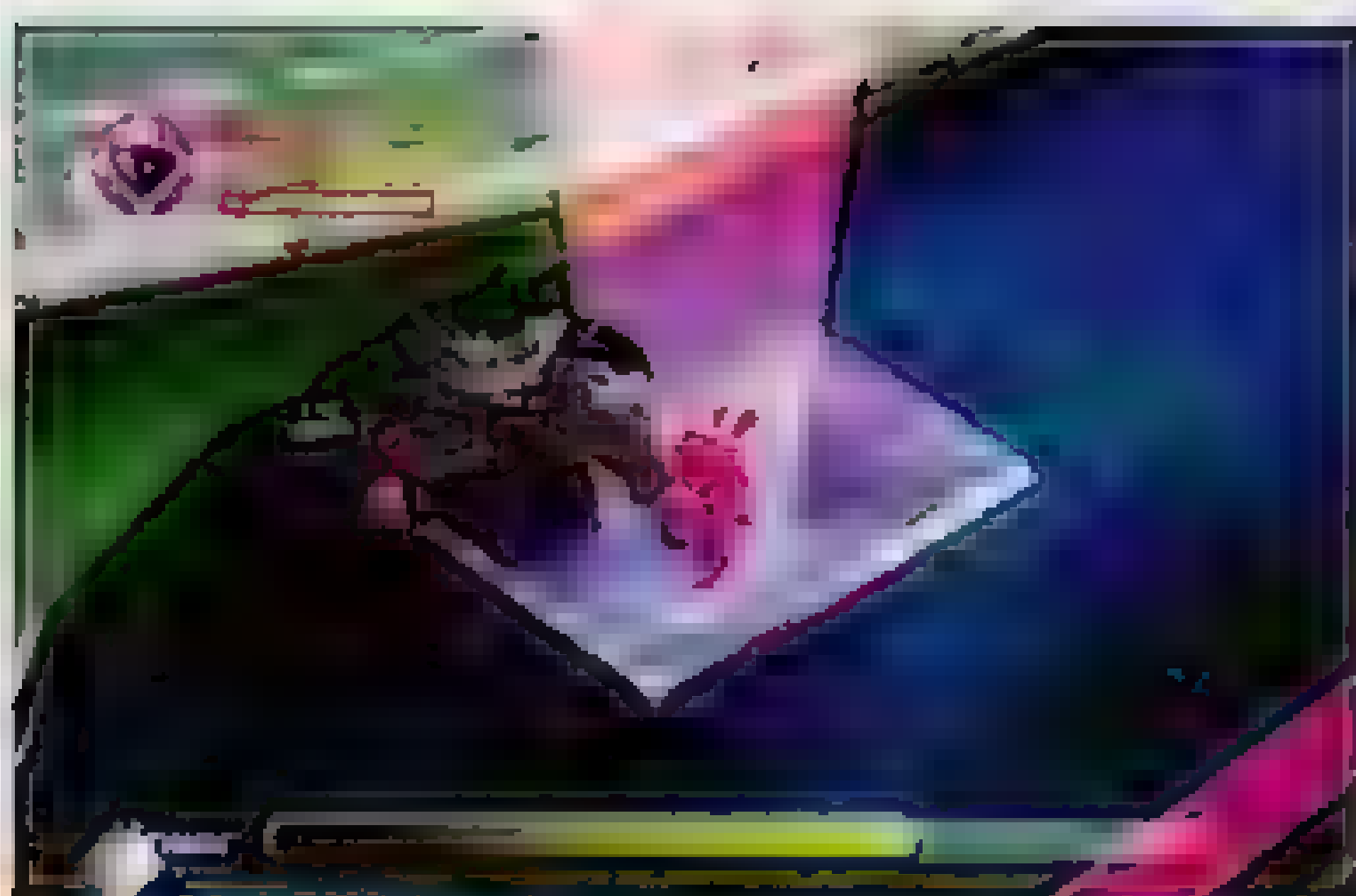
Mistrovský režim pro jednoho hráče a stejně rozkoš pro více hráčů. **10**

■ CELKOVĚ

KOET se ani nepokusil dotknout do detailů vyreslovat stadiony. Namísto toho chtěl zachytit přitažlivost fotbalu. ISS je hra technicky naprosto dokonalá a štedrá - dává vám stále víc. Tohle je prostě klasika.

**10**  
Z DESETI





NEOMRZÍ-LI VÁS *POWER RANGERS*, NENÍ NĚCO V PORÁDKU.



# Power Rangers Lightspeed Rescue

Pravděpodobně se vám do ní už podívat chytit nebude.

## FAKTA

■ VYDAVATEL	THQ
■ VÝROBCE	Climax
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	1 až 2
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná



ení nic smutnějšího než šile-  
nec, který si užil 15 minut  
slávy ve světle reflektorů,  
ale odmítne odejít ze scény.

*Power Rangers* jsou nejnovějším  
hračkovým řaděním, které se musí  
vyrovnat s tím, že je po všem a že už  
je vyčerpáno vše, co by se dalo užít-  
kovat.

Televizní show *Power Rangers* se  
úmyslně snaží la vypadat levně a kýč-  
ovité - hra se o to nesnaží, ale bohuze,  
taková je, jde o kombinaci hodně cha-  
trné bojovky a hodně zmrzačené arká-  
dové adventury. Jak zmrzačené?  
O obtížnosti se snad ani nedá mluvit  
sedm úrovní vám nezabere ani dvě  
hodiny a určitě ji dokončíte na prvním  
pokusu. A směs hrozné nudy a hroz-  
ného amaterismu, kterou *Power  
Rangers* předvádí, je tak nechutná, že

se k ní s největší pravděpodobnost  
vracet nebudete.

Typická úroveň vypadá následovně.  
Nejdřív se chvíli couráte kolem.  
Vždycky se můžete pohybovat jenom  
v jednom sektoru, a dokud ho nedo-  
končíte, nedostanete se dál, takže aby-  
ste tenhle adventurní prvek nezvládli,  
musíte být naprostí gnoranti. Jak  
se tak poflákáte, napadají vás nepřá-  
telé, s nimiž musíte bojovat. Naprosto  
hrozně bojovkově ovládání vám dává  
k dispozici úder, kop a blok. Pokud  
totož tlačítko zmáčknete víckrát  
dosáhnete nepatrně odlišných úderů  
nebo kopů.

A teď, pokud na vás někdo zautočí,  
nasadíte blok a poté protiútok, čemuž  
neodolá žádný nepřítel, s nímž se utká-  
te v souboji jeden na jednoho. Problém  
je v tom, že nepřítel útočí po dvoj-

cích, trojcích a občas i čtveřcích  
z čehož nevzejde - jak byste mohli dou-  
fat - napínavý souboj, ale naprosto  
neferová bitka, zvlášť když uvážme, že  
nedokonalé ovládání umožňuje věnovat  
se vždy jen jednomu soupeři. Docela  
drsné, když i *Double Dragon* umožňova-  
la souboj se dvěma soupeři najednou  
a to bylo v roce 1985!

Tady jde ale především o likvidaci  
pitomců a pitomci jsou také hlavním  
zdravotním problémem této hry.  
Totálně nepřesná detekce kolizí, ubož-  
a snadno porazitelní bossové, naprosto  
primitivní hlavolamy s vypaňací u dveří  
falešné okraje plošin, z nichž můžete  
spadnout, když se na ně jen podíváte -  
prostě děs a hrůza. A navíc ta nechut-  
ná jednoduchost. Je to pro dětičky.  
Hodně malé.

Chris Buxton

LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...

SPIDER-MAN!

Jedna z nejlepších filmových her s arká-  
dových adventur, které jsou k mání.

PlayStation  
Magazin

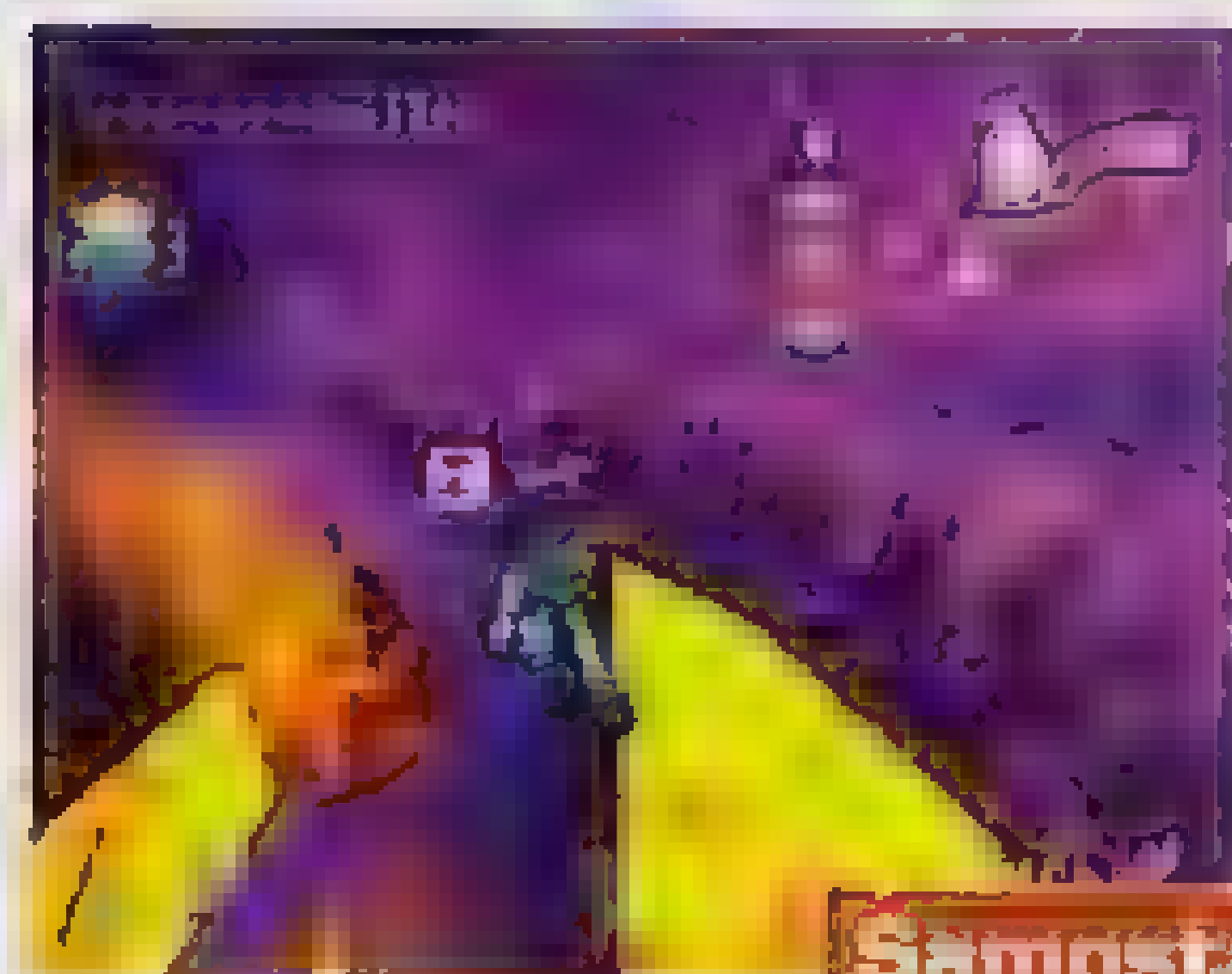
■ GRAFIKA:	Úrovně vypadá f. det. a e. a n. m. c. p. t. a. n. e. s. t. z. a. n. i. c. 6
■ HRATELNOST:	Totálně houpá a d. e. n. a. p. o. t. e. s. e. s. u. t. n. e. 2
■ ŽIVOTNOST:	a. h. n. e. d. h. o. t. u. v. a. 2

■ CELKOVÉ  
Poslední hříběček do kolekce *Power Rangers*. Tenhle opovr-  
ženíhodný pokus o akční adventuru zavrtnou i nejsilnější  
priznivci. Totální blbost.

2

1/2 DESETI





**Vyvolání** 25 000 Kč



**Prvek pronásledování dostává přednost před vším ostatním**

■ VYDAVATEL:	Activision
■ VYROBCE:	Traveller's Tales
■ DATUM VYDÁNÍ	Brezen
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1
■ ANGLUČTINA:	Nepotřebná



*Star Command* je v podstatě křížec pozoruhodně nepozoruhodně *Running Wild* a jakékoliv 3D střílečky, která se vám vybaví. Vychází z jednotlivých epizod amerického kresleného serialu, jímž je celá hra inspirována (právě běží v Británii na Disney Chan-

Tyto faktory prostupují celou hrou a brání jí v rozjetu. Každá úroveň začíná slovní potyčkou mezi Buzzem a jeho další obětí. Hra pak pokračuje sekvencí, kdy se někde v dálce objeví nepřítel a dá se na útěk. Pronásledování tedy

Nevyváženost prvku pronásledování a střídání odsuzuje *Buzz Lightyear Of Star Command*, aby živořila někde ve spodní části herního potravního řetězce. Šikovnost zůstává kdesi v pozadí a všechno se podřizuje pronásledování, zatímco jinak banální úkoly zbytečně komplikuje naprosto scestné natáčení kamery. Buzz má jako postava jistě dostatečný potenciál, aby se stal hvězdou zábavně a zajímavé hry, ale ne tady. Pokud se bude s hrami a hračkami nakládat jako v oněch dvou filmech *Toy Story*, pak tenhle černý disk povede hodně smutný život. ☹

LIBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEDA...

**CRASH BANDICOOT** (PSM9 9/10)  
Totální PSI zážitek. Běháte a skáčete  
jedna radost!

# PlayStation Magazine

## VERDIKT

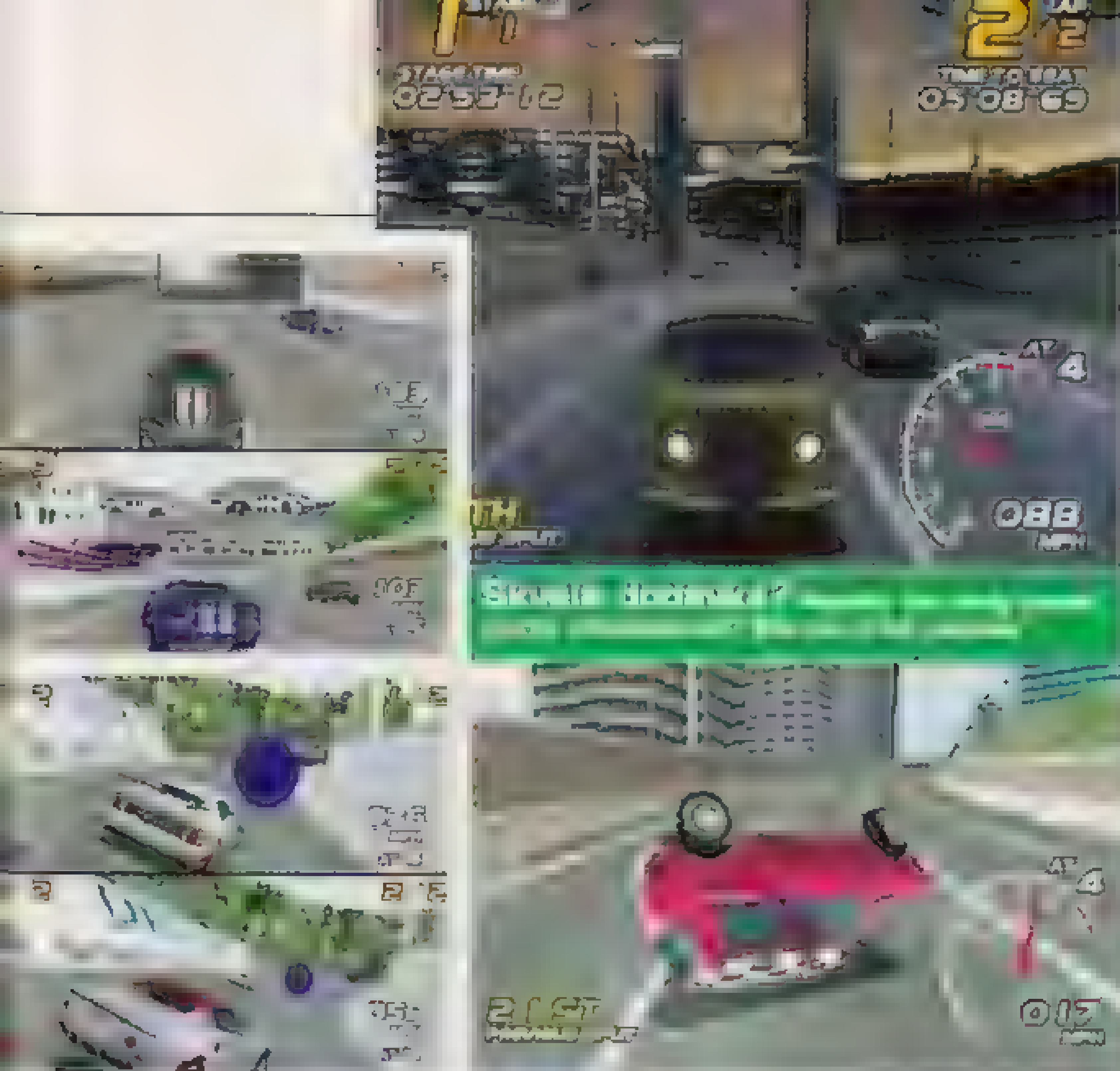
GRAFIKA	Rozmanitý design, úroveň tak trochu kazí nedodělaný vzhled	6
HRATELNOST	Nevyváženost mezí střídáním a pronásledováním	5
ŽIVOTNOST	Pořád dokola to samé, chybí blouhka	5

**CELKOVĚ**  
*Buzz Lightyear* má podivně působivou střilečkovou atmosféru, kterou ale kazi stále dokola se opakující akce. První Buzzova samostatná vystoupení končí velkým zklamáním

5

## DESERT





HLEDÁTE SLUŠNOU ALTERNATIVU KE GT2? UŽ NEMUSÍTE.



# Vanishing Point

V režimu pro více hráčů vás čekají další překvapení.

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Acclaim
■ VYROBCE:	Clockwork Games
■ DATUM VYDÁNÍ:	Březen
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 16
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...**

**GRAN TURISMO 2**  
Nezpochybnitelný mistr automobilových  
simulátorů a jedna z nejlepších her,  
jaké kdy vznikly.



**Vanishing Point** strávil dva roky ve vývojářské dílně. Teď z garáže konečně vyjel a stojí to fakt za to. Žánr uchopil odvážně za ruční brzdu, pořádně ji zatáhl, roztočil do hodin a jako výsledek nabídl nadmíru příjemnou kombinaci arkádové akčnosti a simulátoru řízení auta. Clockwork Games použili fyzikální model, z něhož jde člověku hlava kolem - to vše v úsilí dosáhnout co největší autentičnosti. Výsledkem je to, že byt hra není - co se výběru modelů a mechaniky týče - v úplně stejné kategorii jako *Gran Turismo*, je to jedna z nejlepších her, jaké jsme dosud viděli.

Začínáte u několika modelů Fordu, pokud se vám ale bude dařit, rozrostete se škála aut až na 32, a to počínaje takovými spíše domácími „nákupečními taškami“ až po vpravdě monstrózní sportáky. A aby byla spokojenost úplná, je tu i něko-

ik novinek. I když asi jen málo z nás si někdy ve skutečném životě sedne za volant takového Aston Martin či Dodge Viper, tvrzení o autenticitě zážitku působí velmi věrohodně. Ostatně ve hře nestačí mačkat jen jedno tlačítko, ale auták musíte opravdu řídit - cesta k úspěchu prostě bývá trnitá. Stačí přitlačit na plyn ve špatném okamžiku a váš mustang se už točí na střeše.

Namísto systému měřených tréninků a závodů hra zvolila systém, který známe z rallye. Jezdí se v intervalech za sebou a vy tak nezávodíte přímo proti ostatním závodníkům, ale jedete na čas. Ačkoli tento přístup může být méně atraktivní než tradiční závody, i tady se na trati potkáváte s ostatními vozidly - jak dalšími závodníky, tak auty v běžném provozu. Napálit to do takového svátečního řidiče plnou rychlostí může dokonale zhatit vaše šance na dobrý čas, takže i tady se vyplatí dávat pozor.

*Vanishing Point* obsahuje širokou škálu zajímavých a graficky propracovaných tratí - od úzkých venkovských silniček až po klikatící se horské cesty. Některé tratě jsou celkem rovné, jiné - se svými dírami, skoky a hupy - vyžadují ke zvládnutí značnou praxi, zvláště pak jedete-li v nadupané káře. Až získáte přístup ke všem tratím pro jednoho hráče, nemusíte zoufat, protože spousta dalších vás čeká v režimu pro více hráčů.

Hra je obohacena působivými detaily, např. režimem Stunt Mode, kde se učíte jezdit podobným, ale mnohem zábavnějším způsobem (trochu se to podobá licenčním testům v *GT*), dále tu je přehršel multiplayerových režimů až pro 16 lidí a najdete tu i dodávky Volkswagen. Díky tomu všemu bude hra vítaným doplněním každé sbírky. ■

Nick Ellis

OFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín

■ GRAFIKA

Malíři odvedli dobrou práci 8

■ HRATELNOST

Škvěle ovládání a velká rozmanitost 8

■ ŽIVOTNOST

Spousta skrytých věcí a hodně možností pro více hráčů 8

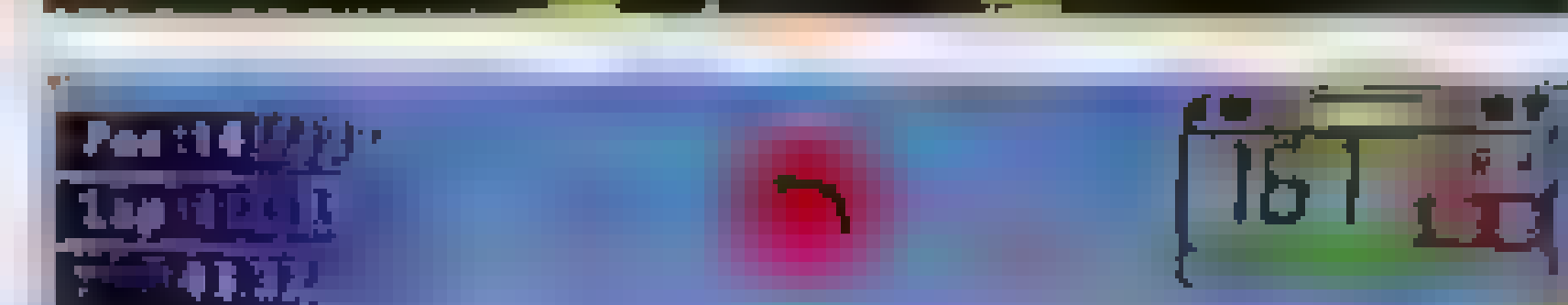
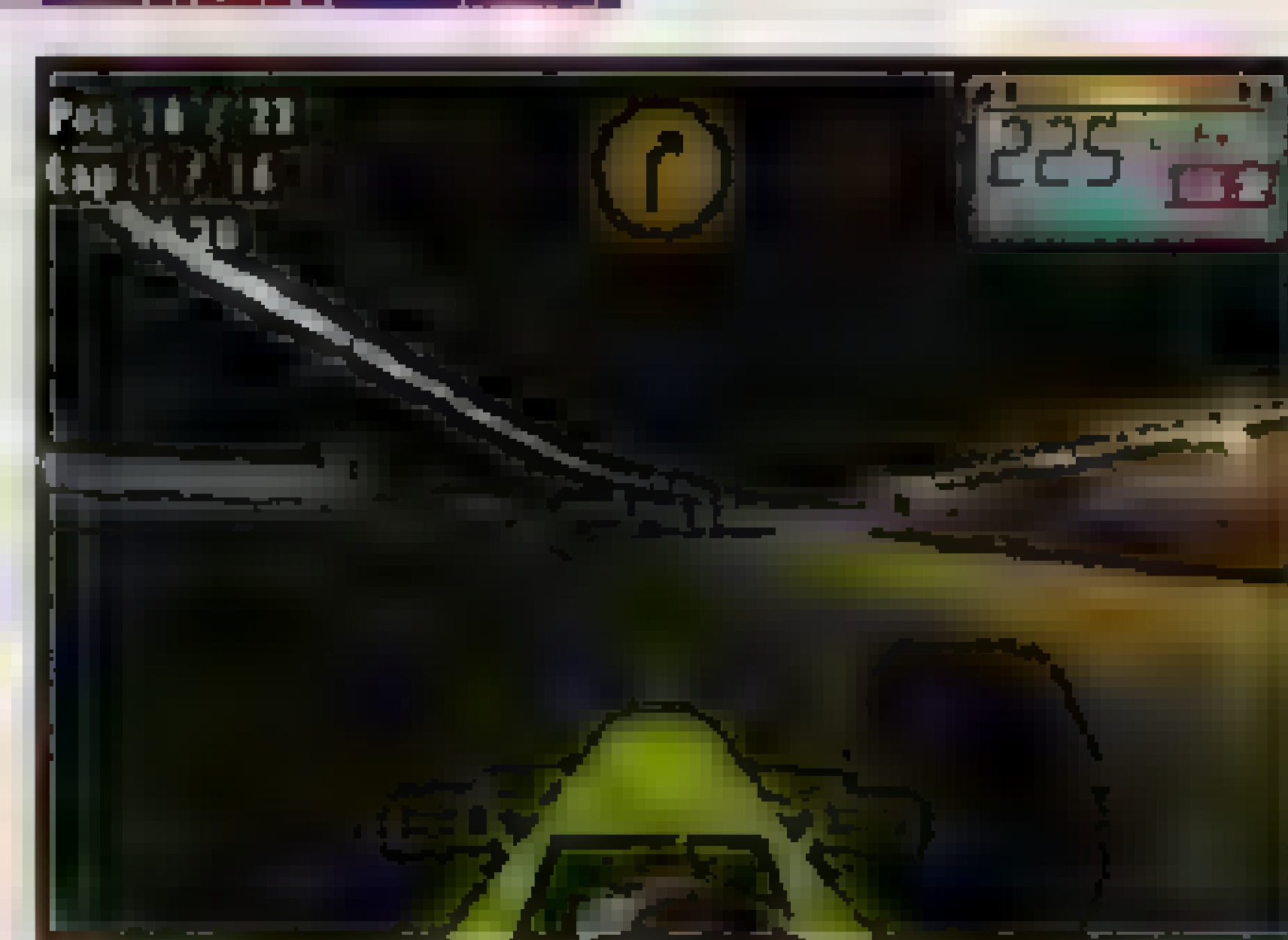
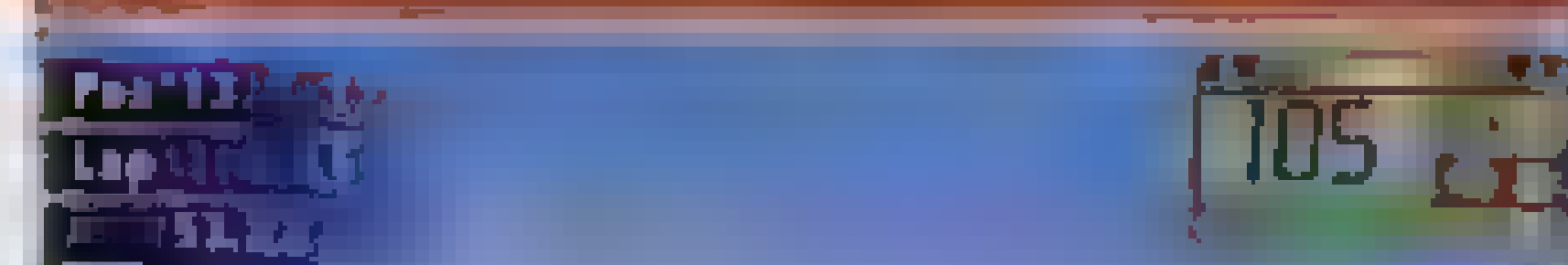
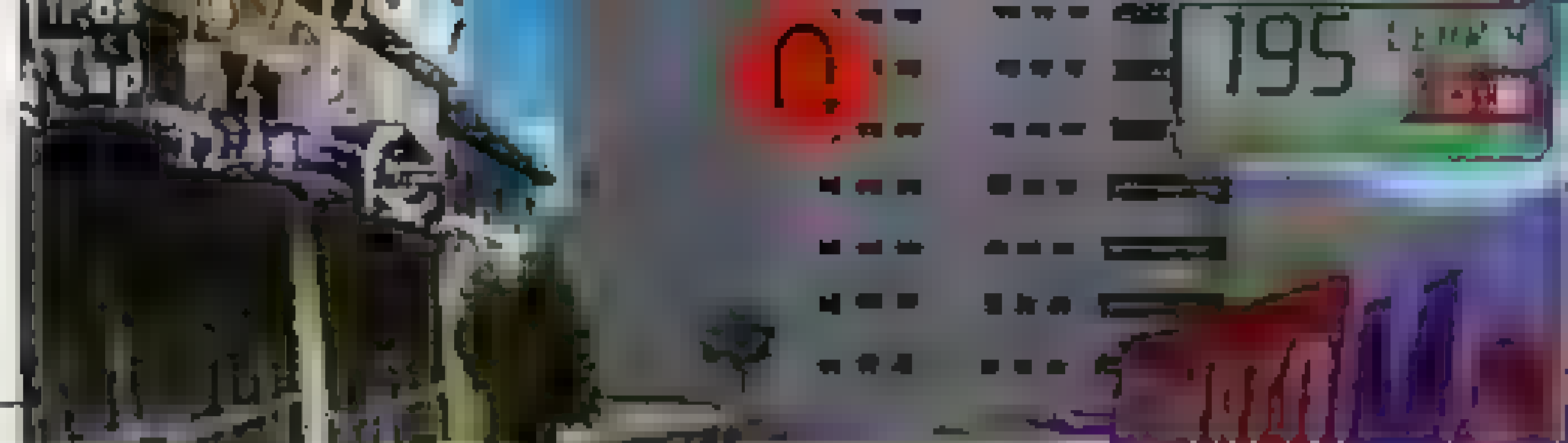
■ CELKOVĚ

I když *Vanishing Point* nemá auru skutečné závodní hry, je pozitivním důkazem, že PSone dokáže stále být urodným polem pro nové a zábavné variace na frekventované žánry. Do obchodu! Rychle!

8

ZE DESETI





ZAČNĚTE Z CHVOSTU STARTOVNÍHO POLE A PROBOJUJTE SE AZ NA 15. POZICI.



## F1 World Grand Prix 2000

Nehrajete v roli hvězdy, nýbrž jako nováček v F1, čekající na

### FAKTA

■ VYDAVATEL:	Video Systems
■ VYROBCE:	Eutechnyx
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRACŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

**L**idé, kteří si kupují efjedničkové hry, si je kupují proto, že jsou blázni do formule 1. Nějaká komiksová autička, ta je vůbec neberou, na všemožné imitace *Ridge Racera* se ani nepodívají a v obchodě si to hned rážují ke krabicím, které svým vzhledem i názvem na první pohled hlásají: „Já jsem 100% simulátor formule 1 a nikdo jiný! Kdybych byl jen o fous realističtější, explodoval bych a zahlíl se dýmem, ještě než byste mne vynesli z obchodu!“

Ti z nás, kteří tento rychlý sport milují, ale zároveň se mají natolik rádi, že nechťejí r skovat roztržštěné krouby a přehámané kosti, teď dostali hru, která působí natolik realistickým

dojem, že s občas říkáte: zda to fakt není skutečnost. Nu dobrá, jasně že je to jenom hra, ve skutečnosti bychom se vedle takového Schumachera nebo Häkkinena asi nedostali, ale to nic nemění na naší touze po varřinech

Na papíře vypadá hra jak originálně, tak zajímavě. Nehrajete v roli nějaké hvězdy nýbrž sami za sebe, a to jako nováček v kolo-toči F1, dychtivě čekající na své první svezení v opravdovém závodě. Po tréninkové lekci kterou vede současný televizní komentátor a bývalý pilot Tiff Needell, je vám přiděleno místo u jednoho z těch menších týmů – jakmile usednete do kokpitu, už to začne naplněno kvalifikací, tréninky, závody. Vy máte v průběhu hry možnost – a to je poměrně neobvyklá věc – ovlivňovat vývoj svého týmu hned v pěti oblastech: motor, brzdy, aerodynamika, převodovka a tým mechaniků v boxech. Nicméně skutečnost je bohužel taková, že hra, byť přece jen dokáže něco nabídnout, vás zklame už sekundu poté, co vyrazíte ze startovního roštu.

Tou nejhlavnější příčinou, proč *F1 WGP 2000* není víc než jen zajímavý nápad, je nepochybné to, že po vzhledové stránce

notně pokulhává. Je to jako jízda zšeřelým tunelem do těch dávných dob, kdy byla PlayStation ještě mladá a efjedničkové hry byly nezkušené panny. Dnes prostě pláží se textury a zničehonic se objevující stromy neobstojí. To je nepříjemné, hlavně když se snažíte nacpat si trať do hlavy, neboť jen zřídka vidíte zatáčku dopředu – něco takového se vám například v úžasné *F1 Championship Season 2000* nepříhodí, jasně, d užno přiznat, že hra je na tom graficky přece jen lépe než černá ovce rodiny, *Formula 1 98*, ale to je už záležitost takřka tři roky stará, takže současná hra by od ní měla být vzdálená ne na hony, ale na světelné roky. A bohužel tomu tak není.

Faktem je, že v simulátorech F1 nemá grafika pouze vypadat hezky, nýbrž má i pomoci. Má vás poučit, jak najždět zatáčku, kde dupnout na brzdy, přičemž oko ní scenerie vyvolává v hráči obvykle pocit rychlosti. Ve *WGP* neplní grafika ani jednu z těchto úloh. Stejně nedostatečný je i zvukový doprovod žádný skvostný komentář, pouze nepřesvědčivý zvuk motorů a řev šéfa z boxů „Šlápní na to. Ztráčíš!“ Fakt to je nutné?

Ale lidem od Eutechnyxu je třeba přiznat snahu za to udělat něco odlišného





# F1 World Grand Prix 2000



JAK...

## ZNIČIT OKRUH VE SPA



Okruh Spa by měl být společně s Monakem a Interlagosem snem každého pilota F1, ale v téhle hře jsou slavné „autobusové zastávky“ nezajímavé, vypadají nudně a nejsou pro pilota vůbec žádnou výzvou. A to dokonce ani pro nováčka.



Kvůli stromům nevidíte trať - no dobře, ona je stejně rovná, ale i tak. Navíc nemáte ani ponětí o rychlosti a pořád musíte kontrolovat tachometr, což je taky nuda.



No konečně trochu vzrůs! Ale vaši soupeři, ti jsou fakt nevyzpytatelní - a protože zde není žádná lapa nebo vyznačená stopa, plavou po trati, jak chtějí. Naštěstí je ale díky tomu občas můžete podjet.

## první svezení v opravdovém závodě.

Třeba celá ta věc s vývojem auta i týmu, to je velmi dobrý nápad, neboť můžete věnovat „body“ jak na vyladění výkonu auta, tak na tým mechaniků, ovšem dává o by to „epší smysl, kdyby to bylo provázáno s přestupem do nového týmu, přičemž každý další tým by měl vyšší rozpočet virtuálních peněz, jež byste pak mohli utratit. Ale i tak to je dobrá věc, stejně jako detaily ohledně nastavení sporů. Přesto skutečná otázka zní takto: potřebuje jeden z nejdrsnějších sportů na světě takové serepetičky? Nebylo by bývalo lepší čas, který zabraly tyto extra přídavky, věnovat vylepšení základu, tj. aut a okruhů? Nové nápady možná vypadaly dobře na prkně, ovšem vzhledem k technickým seňáním nutno konstatovat, že WGP počátečnímu slibu nedokázala dostát.

Pete Wilton



LÍBÍ SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...

F1 CHAMPIONSHIP  
SEASON 2000  
Vlastně není ani taková verze F1 2000, ale i ta, v současnosti, jednička.

PlayStation  
Magazin

VERDIKT

- GRAFIKA: Spatná prezentace vypadá otrhaně a mistry je i pomalá 6
- HRATELNOST: Chytré volby, leč nezajímavá 6
- ŽIVOTNOST: Docela vám to vydrží, pokud tedy půjdete do režimu GP 8

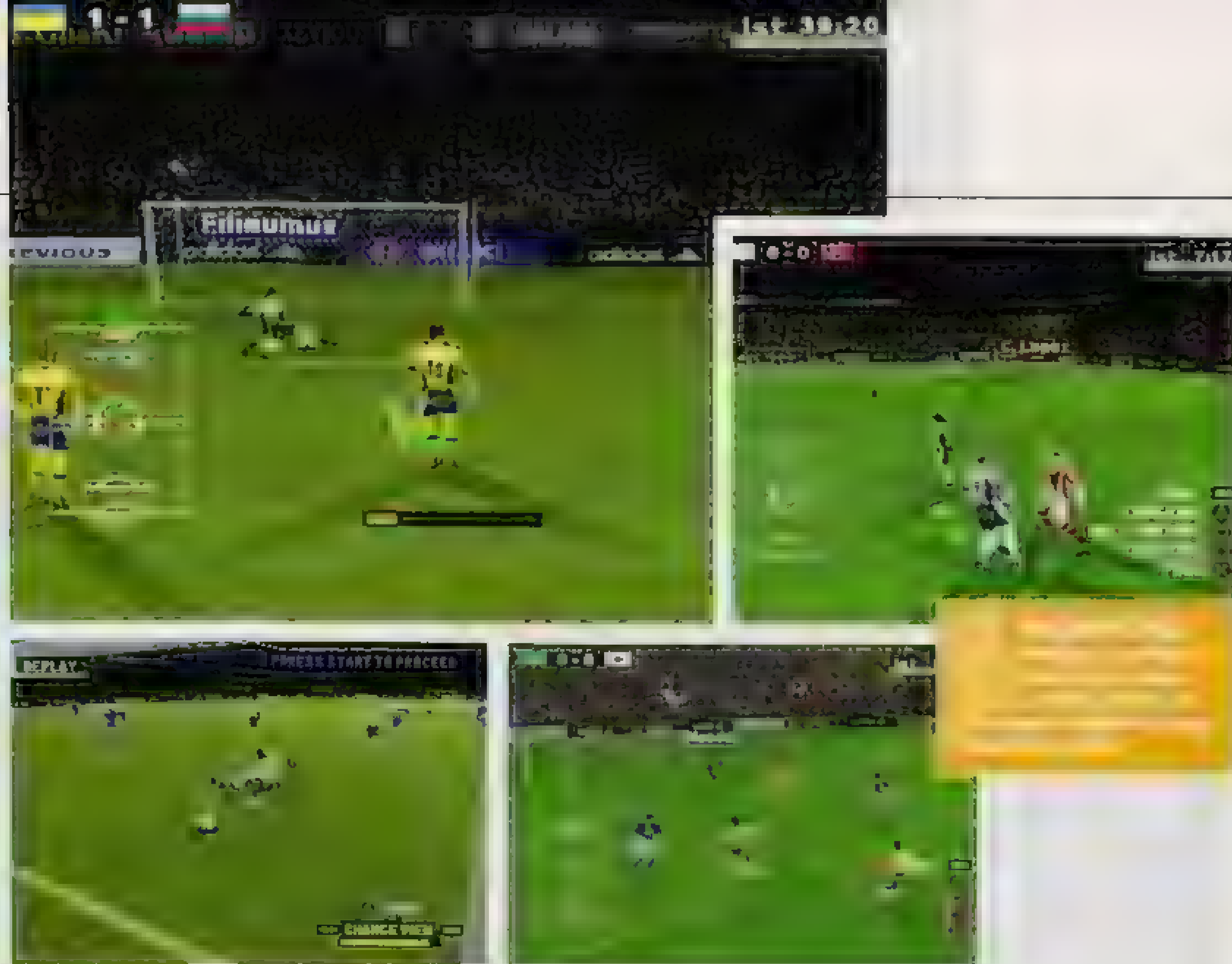
CELKOVĚ  
Skutečnost, že začínáte úplně od nuly, jenom posiluje dojem, že tahle hra je takové Minardi mezi simulátory F1. Je zde několik zajímavých nápadů, ale to hru jako takovou nezachrání.

6

Z DESETI



# PLAYTEST



DRUHÝ POKUS O FOTBALOVOU SIMULACI Z POHLEDU JEDINEHO HRÁČE.



## Libero Grande International

### FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VYROBCE:	Namco
■ DATUM VYDÁNÍ:	Březen
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná



ětšina z vás zřejmě nikdy nebude mít možnost zahrát si fotbal na hřišti, které by se rozměry blížilo například

Wembley. Tato skutečnost zřejmě velmi mrzela několik fotbalových fandů ve firmě Namco, a proto se rozhodli dát všem možnost nasát atmosféru pořádného kotle alespoň prostřednictvím této hry. Bohužel se jim však nepodařilo zpracovat tuto zajímavou myšlenku zrovna nejlépe.

Před začátkem zápasu si vybíráte nejen tým, ale také hráče, za kterého budete hrát. A musíte si opravdu pořádně zamyslet, jaký post zvolit. V průběhu zápasu totiž nemáte možnost přepínat mezi jednotlivými hráči, a pokud se například rozhodnete hrát na křídle, můžete si do konce také kopnout jen párkrát za zápas. Naštěstí máte možnost zavolat si o při-

hrávku a díky tomu vás spoluhráči nemožnou nikdy úplně ignorovat. Chování vašich spoluhráčů je totiž kamenem úrazu. A protože fotbal je hra týmová, jde bohužel o chybu podstatnou. Pokud třeba hrajete záložníka a zakončení svěříte útočníkům, mnohokrát se podívíte, co se dá neproměnit. To se dá ovšem napravit tím, že se o góly postaráte sami. Bohužel zoufalé díry v obraně váš hráč zřejmě nezacelí. Pokud se totiž pokoušíte připravit protihráče o míč pomocí skluzu, často nakonec vidíte pěkně zblízka červenou kartu. A ta je opravdu nepříjemná, zejména díky tomu, že zbytek zápasu musíte sledovat z lavičky.

Intelligence ostatních hráčů však není jedním záporem hry. Velmi podivné je totiž také chování vám ovládaného hráče. Zpracování jeho pohybu a ovládání totiž není ani při nejmenším reálné. A pokud chcete při hrát nebo vystřelit na bránu,

čeká vás nepříjemné překvapení. Zaměřit přesně jakoukoliv střelu je totiž zcela nemožné a góly jsou tak spíše d'lem náhody než vašeho umění. O něčem úplně jiném jsou však standardní situace. Ty jsou zpracovány opravdu skvěle a padají při nich zřejmě nehezčí góly. Pokud například trefíte při volném přímém kopu z třiceti metrů růžek branky a sledujete zoufalou snahu brankáře zabránit nevyhnutelnému, je to opravdu skvělý pohled. A penalty jsou téměř dokonalé. Jen vás při nich zamrzí, že při hře nemáte podobnou možnost zaměření střely.

Autorům se tedy podařilo dostat do hry určitou dávku fotbalové atmosféry ve velmi originálním balení, ale spousta frustrujících chyb táhne *Libero Grande International* nezadržitelně na dno hráčského zájmu. A to je opravdu škoda.

Jakub Holý

**LIBERO SE VAM?  
ZKUSTE TŘEBA...  
ISO PRO EVOLUTION 2**

Nejlepší fotbalová hra všech dob.  
Viz strana 46.

PlayStation  
Magazín

VERDIKT

■ GRAFKA:	Je sice plynulá, ale až příliš jednoduchá. <b>6</b>
■ HRATELNOST:	Nevyrovnaná a plná zásadních chyb, které opravdu naštou. <b>3</b>
■ ŽIVOTNOST:	Velmi nízký počet herních variací vás brzy omrzí. <b>2</b>

■ CELKOVĚ  
Základní myšlenka této hry má obrovský potenciál. Křečovitost provedení ho však hatí - téměř vše působí tak nějak divně a velmi dobře provedené standardní situace to rozhodně nezačíná.

4

ZE DESETI



KÉŽ BY SE TAK TAHLE HRA CHTĚLA DO DESETI VTEŘIN SAMÁ ZNICIT.



# The Mission

## FAKTA

■ VYDAVATEL	Microids
■ VYROBCE	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná



zpomínáte na reklamu Nike, kde vystupují světově proslulí fotbalisté a dělají, jako že se snaží zachránit fotbal?

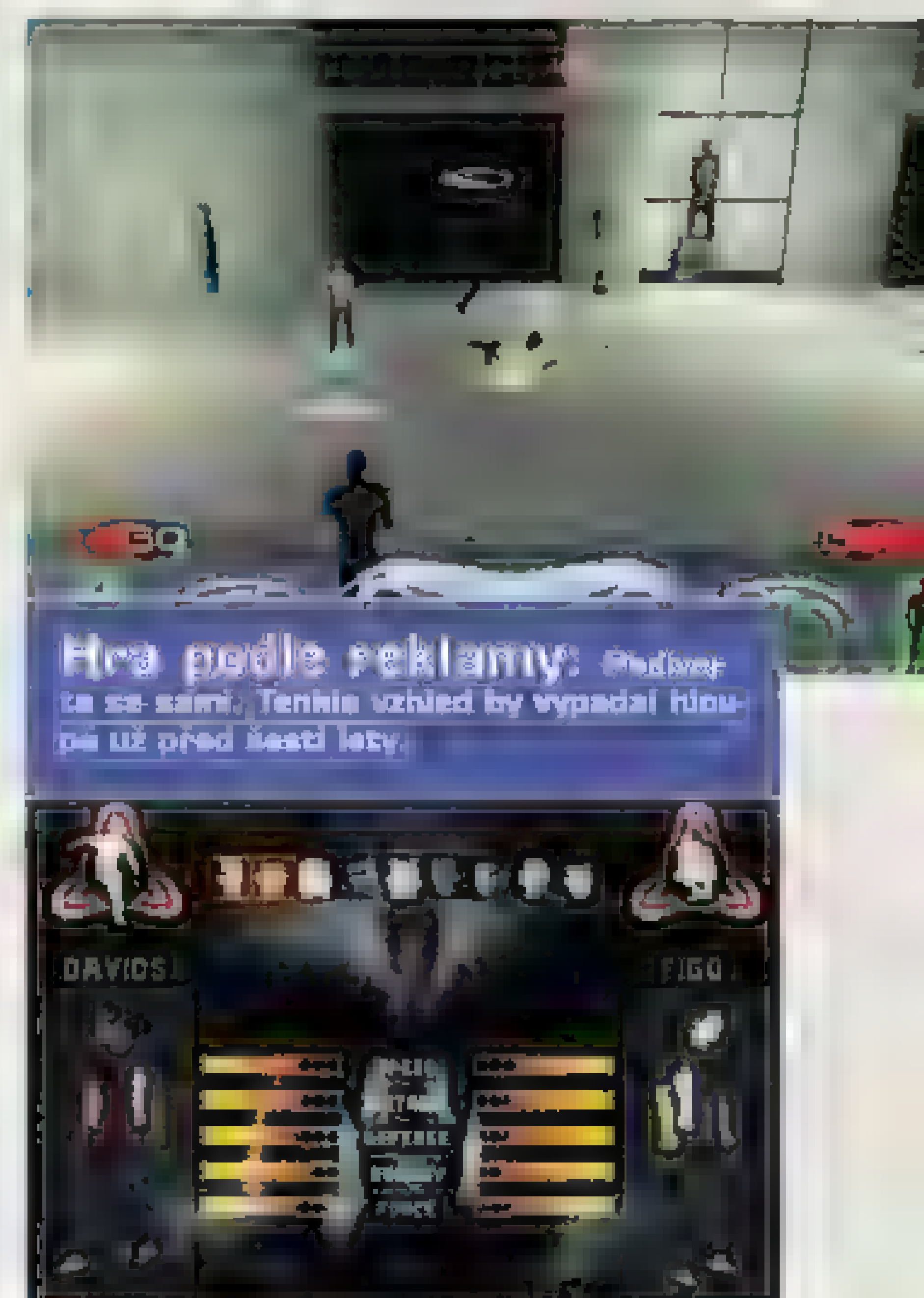
Podle téhle reklamy vznikla oficiální hra. Ano, Microids klesly tak hluboko, že dělají hry podle reklam. Ale když už musely, měly to aspoň udělat pořádně.

Vášim úkolem je zachránit míč „Geo-Merl n“, který uchvátili ninjové, ztělesňující podrost nesportovního chován (alespoň se to tu uvádí). K dispozici máte devět nadaných fotbalistů, jako Edgar Davids, Luis Figo a Andy Cole, kteří mohou předvádět loby, střely, přihrávky

a speciální pohyby. Probíháte úrovněmi s oním míčem na noze a snažíte se vyautovat nepřátele tak, že míč odkopnete a skluzem je sejmete. Zní to hloupě? Tak to souhlasí. Ovládání je zbytečně složité a nechutně nespolehlivé, a aby toho nebylo málo, jsou na obrazovce vždy dvě ovladatelné postavy, takže je všechno jednou tak složité.

Jakkoiv slepě obdivujete fotbalové hry, není důvod, proč si pořizovat právě tunle. Na světě je spousta lepších akčních adventur a hromada skvělých fotbalových her, takže opravdu není důvod, proč si tímhle špinit obrazovku.

Craig Pearson



Hra podle reklamy: Podívejte se sami. Tenhle vzhled by vypadal hloupě už před třemi lety.

OFFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Připomíná spíš zrnité záznamy pohárů z 50. let než obrázky ze satelitu. <b>1</b>
■ HRATELNOST	Pohyb je obtížný a zasažení cíle téměř nemožné. <b>1</b>
■ ŽIVOTNOST	Dohráno už před vykopem. <b>1</b>

■ CELKOVĚ  
Slabý nápad, z něhož vznikla hra ještě horší, než si dovedete představit. Vystupují tu sice někteří proslulí fotbalisté, ale to je asi tak všechno, co stojí za povšimnutí.

**1**

1/2 DESETI

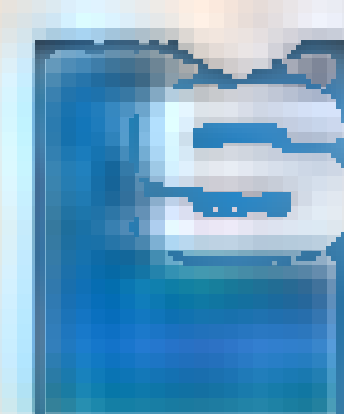
TRPASLÍCI Z BELGICKÉHO FILMU VE ŠPATNÉ ZÁVODNÍ HŘE.



# 3, 2, 1, Smurf! My First Racing Game

## FAKTA

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ VYROBCE	Artificial Mind and Movement
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná



Smoulové (Smurfs) - podivná malá modrá stvoření s plančavými čepičkami. Jacísi hippies kresleného světa žijí všichni společně v jedné obrovské bizarní rodině ve šmoulí zemi. A občas, alespoň podle této hry, naskáčou do motokár a navzájem se likvidují.

Můžete se převtělit do jednoho z dvanácti šmoulů, každý z nich má své vlastní šmoulí vozítko, upravené tak, aby mu šlo k povaze. Rozdily jsou zanedbatelné, takže všechno závisí na vašich sympatiích. Je tu několik různých tras, ale kromě toho, že jsou jinak rozmístěny zatáčky, se v podstatě nic nemění.

Ovládání je přiměřeně funkční, a.e neodpuštělná je skutečnost, že chybí tlačítko pro powerside. Hlavním důvodem, proč vznikají závodní hry s motokárami, je zábavnost, o kterou se obvykle starají smyky a zatáčky. Nic takového tady ale nenajdete. Často vletíte do zatáček, které nejdou v dět, a kvůli nedokonalé detekci kolizí nesmíte jezdit blízko zdi, které jako by chránila neviditelná bariéra.

I ten největší sběratel šmoulů by se měl 3, 2, 1 Smurf vyvarovat - prostě předstírejte, že nic takového neexistuje.

Craig Pearson



Smoulové modrá: Kolem zdi jsou neviditelné bariéry, které vás k nim nepustí. Grrrr.

OFFICIÁLNÍ ČESKÝ  
**PlayStation**  
Magazín  
**VERDIKT**

■ GRAFIKA:	Poskakuje a trať není často vůbec vidět. <b>2</b>
■ HRATELNOST	Hloupě neviditelné zdi kazí všechnu legraci. <b>2</b>
■ ŽIVOTNOST:	Šmoulové žijí stovky let, jaký paradox! <b>1</b>

■ CELKOVĚ  
Ač se na ni koukáte z jakéhokoli úhlu, je to prostě špatná hra. Děti u ní nevydrží víc jak pět minut a dospělí by se vůbec neměli přibližovat. Pokud ji dítě dostane jako svou první závodní hru, utrpí takové trauma, že to bude i jeho poslední.

**2**

1/2 DESETI



ROZLUČTE SE S DALŠÍM VODNÍM SPORTEM.



## Burstrick

### FAKTA

■ VYDAVATEL	JVC Interactive
■ VYROBCE	Metro
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná



akeboarding vypadá jako skvělá zábava, šviháte si to na uříznutém surfu za motorovým člunem a na rampách nebo na brázdě za člunem předvádíte šťavnaté triky. A jak skvělá by z toho mohla být hra! Chyba. Žbluňk! *Burstrick* zahučí do hlubin ještě dřív, než člun dosáhne aspoň pěti uzlů.

Problém je v tom, že se o vás hra až moc stara, říká vám jaký trik máte zrovna předvést, a nedá vám moc možnost něco vymyslet. Navedete svého borce na rampu, počkáte si, že vystřihnete Hoopie Glide a... prd, game over. Zhodnotíte si vlnu brázdou, zmáčknete combo

pro 470° Nosegrab a... prd, game over. A tohle má být zábava?

Soutěžní formáty v režimech Trick a Obstacle fungují vcelku dobře. Postup z jednoho kola do druhého poskytuje dost motivace a úspěch je odměňován přístupem k dalším závodníkům a prkům. Všechno se odehrává v bohatých a barevných oblastech, ale voda – která se jako voda vůbec nechová – má tak odpornou barvu, že vás až napadá, jestli se tu někdo v okolí nepotřeboval zbavit svého toxického odpadu.

Jedovatý *Burstrick* sice není, ale je to trestuhodně plýtvání skvělými nápady.

Nick Ellis



■ GRAFKA	Příjemně barevná a hladká, ale ani zdaleka ne realistická. 7
■ HRATELNOST	Hra chce všechnu důlnu odvést za vás, a to je špatně. 3
■ ŽIVOTNOST	Rozmanitá trasy a skryté, čekající předměty fungují spolehlivě. 7

■ CELKOVĚ  
Tahle hra, která mohla být skvělým počinem typu *Tony Hawk*, s trpí průmírou mateřského pudu a má neustálou tendenci vodit vás za ručičku jako betonie. A to člověka prostě naštvě.

5

12. DESETI

NEJLEPŠÍ TÝMY EVROPY SI DÁVAJÍ TRAGICKE VLASTNÁKY.



## European Super League

### FAKTA

■ VYDAVATEL	Virgin Interactive
■ VYROBCE	Grimson
■ DATUM VYDÁNÍ	Březen
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 4
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná



odle šéfů největších a nejbohatších klubů Evropy je budoucností hry fotbalová liga sestávající z nejlepších evropských domácích mužstev. *European Super League* navrhuje něco jiného.

Hráči, kteří mají k dispozici 16 nejúspěšnějších evropských mužstev – mezi nimiž překvapivě chybí Manchester United – jsou zváni, aby se zúčastnili série přátelských utkání nebo se mohou pustit do hlavního turnaje. Zdá se ale, že si i takové kluby jako Barcelona nebo Ajax jako doma zapomněli svou úžasnou techniku, taktickou bystrost i přesné přihrávky.

*ESL* se snaží běžet dřív, než se vůbec naučí a chodit. Pro režimy Arcade a Simulation sice využívá dvou rozdílných ovládacích systémů, ale všechny finty, které nabízí, jsou kvůli nedostatku rychlosti k ničemu. Zapasy moc zajímavosti take nepobraly, veškeré akce ke všemu mrzačí i nepřesné ovládání, a tak můžeme očekávat toliko průměrná utkání. K dobru jí pravda musíme připočítat vcelku s úspěšný systém střel, ale reakce ochozů na góly je hodně poddimenzovaná – čemuž se po tom, co je vidět na hřišti, není co divit. A jen to podtrhuje nedostatek jak elegance, tak zábavnosti celé hry.

Steve Merrett



Sláva slimákům: *ESL* je dost poddimenzovaná hra, které si ve fotbalovém světě popularity určitě nezíská.



■ GRAFKA	Funkční, ale detaily není. 4
■ HRATELNOST	Pomalejší a bez života a napětí skutečného zápasu. 3
■ ŽIVOTNOST	Složitý ovládací systém uzemňuje s máčči tempo. 3

■ CELKOVĚ  
*ESL* má sice srdce na správném místě, ale chybí jí elegance a propracovanost jejích proslulých konkurentek. Bolesné pomalé tempo, nepřesné ovládání a celkový nedostatek péče hru z významnějších bojů vyřazuje.

3

12. DESETI



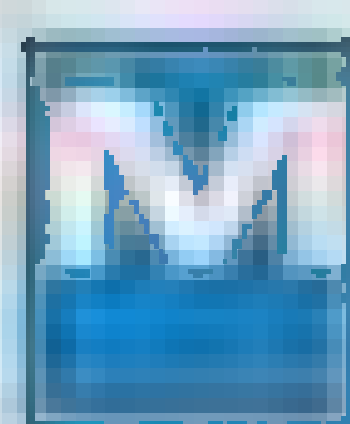
ANIMOVANÉ SKOTACENÍ SE SILNÝM MYŠÍM AROMA.



# Tom And Jerry In House Trap

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Ubi Soft
■ VYROBCE:	NewKidGo
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná



y tady v hlavním stanu PSM nechceme vypadat jako frňové. Chceme spravedlivě posuzovat hry z hlediska jejich silných a slabých stránek, srovnávat je s ostatními tituly stejného žánru a udělat si na ně promyšlený, zasvěcený názor. Stručný, ale výstižný, abychom tak řekli.

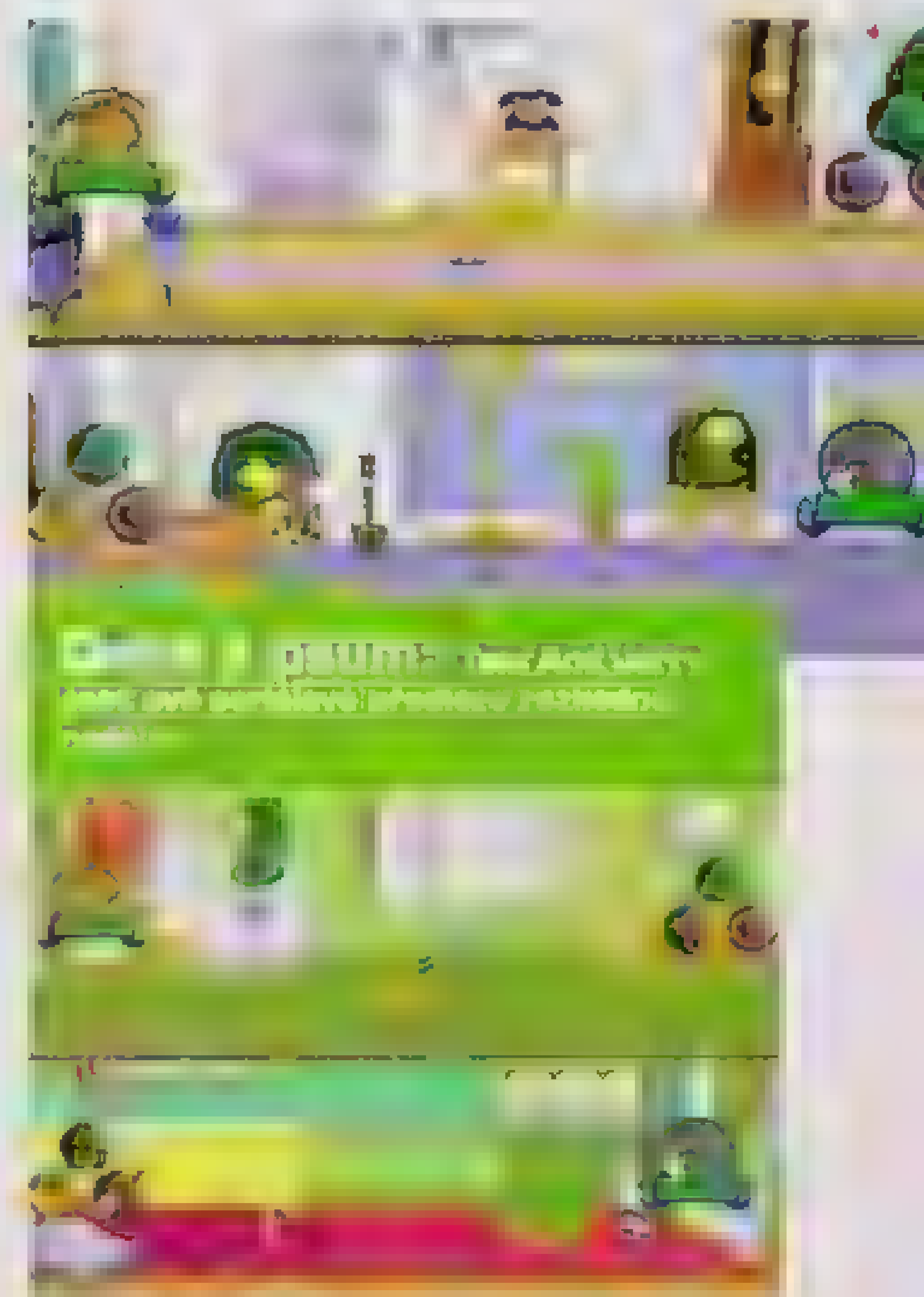
Takže nám, prosím, věřte, když říkáme že *Tom And Jerry In House Trap* je jednou z nejpodvýchvěnějších ukázek softwaru, které jsme kdy viděli. Tom a Jerry na sebe navzájem utočí různými „legračními“ domácími nástroji, jeden vždy zvítězí a hra začne znovu, s další nově zpřístupněnou

místností, v níž najdete nový legrační domácí nástroj, je to totálně houpě a v podstatě jde o okopírovanou *Spy Vs Spy* z roku 1988 – jen v horší kvalitě.

Navíc je hra nepředstavitelně frustrující. Když se příliš přiblížíte k televizi, zůstane na ní vaše postava několik vteřin zírat a poskytne tomu druhému čas potřebný na to, aby vás vzal po hlavě koštětem, deštníkem nebo jinou podobně vychytanou zbraní.

Tom a Jerry by se měli stydět, že se propůjčí takové šaškárně. A jestli někdo ještě jednou řekne, vždyť je to pro děti, praštím ho osobně lopatkou na uhlí. ☐

Al Bickham



## PlayStation Magazín

### VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Je asi nejsilnější stránkou hry, nicméně i tak za moc nestojí. 3

Ať se propadneme, jestli jsme něco takového našli. 1

Kratší než myš, ocásek. 1

## CELKOVÉ

Jak mohli takhle klesnout. Frustrující, otrápaná a utahaná. Nešpičkové hraní tohoto hruší krásné vzpomínky na televizní seriál.

# 1

ZE DESETI

VODNÍ ŘÁDENÍ NA HAVAJI NEBO DALŠÍ UBRECENÝ DEN V HORNÍ DOLNÍ?



# California Watersports

## FAKTA

■ VYDAVATEL:	Midas Interactive
■ VYROBCE:	Theyer GFX
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná



urfování není pro každého. Nestačí jen barvit si vlasy, nosit dlouhé kratasy a říkat za každým druhým slovem „cool“ a „dude“. Pokud máte vyniknout, musíte být ve formě, skvěle vypadat a žít v přírodně teplé oblasti. Oproti tomu *California Watersports* je nouma, který se neudrží na prkně.

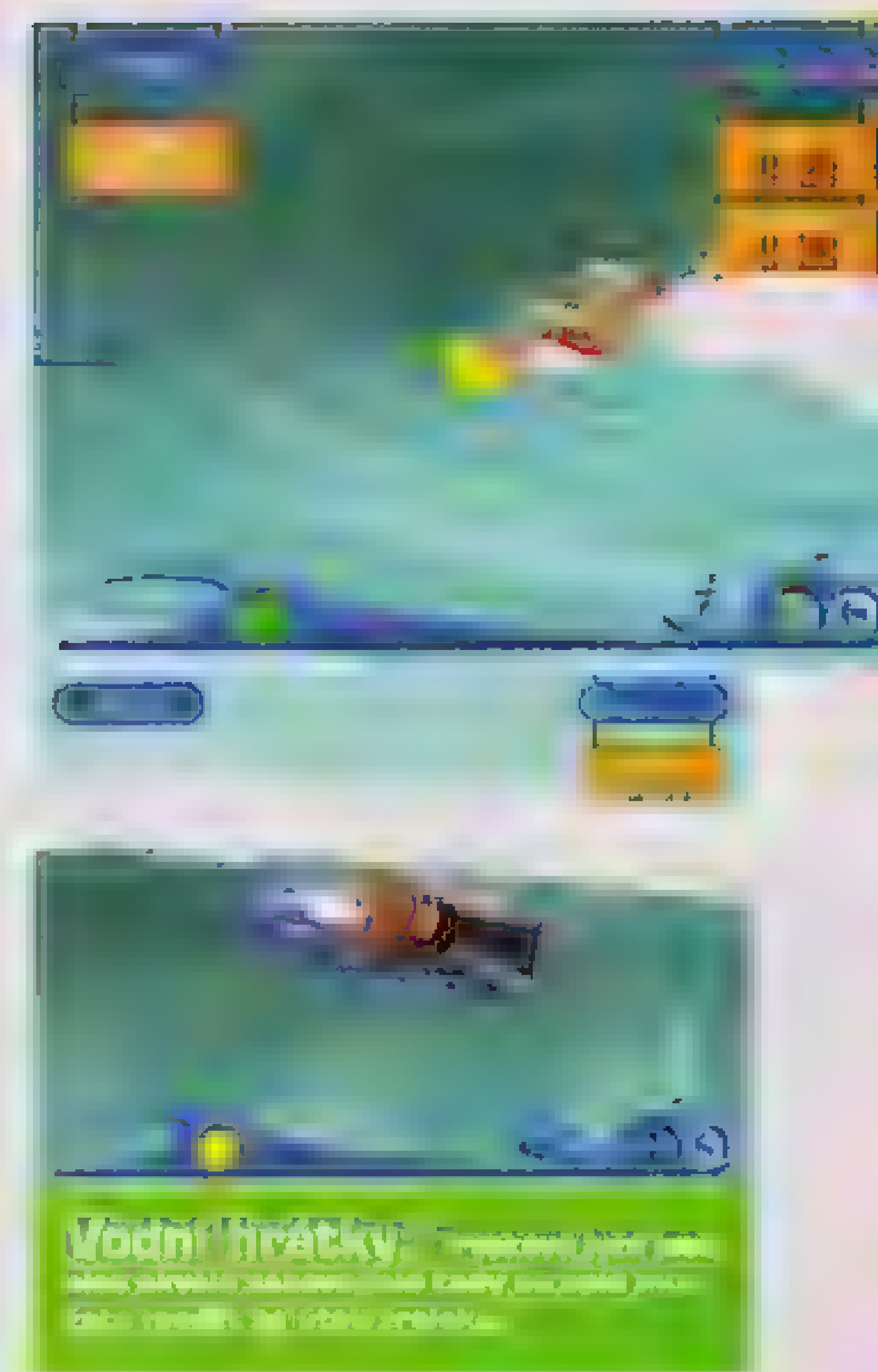
Vyskytují se tu čtyři disciplíny – surfing, wind-sailing, jet-skiing a bodyboarding – a vy se buď můžete jen tak plácát ve vodě v režimu Freeplay, nebo se zapojit do některé soutěže, jako je Extreme Trick nebo Big Air.

S ovládnutím se rychle srovnáte, ale až se vám to povede, nezbude nic dalšího, co

byste se mohli učit. Pokud hledáte složité speciální pohyby, jste na špatné adrese. Vlastně pohybů je tu tak málo, že je to skoro ostuda. Když surfujete, lež' váš borec na prkně a čeká na správnou vlnu. Když j chytí, můžete se s ním otáčet, s pomocí vlny se dostat do vzduchu a ještě se otočit, tentokrát v povětří. Snadné? Ano. Zábavné? Ne.

Po skvělých kombech a fyzice v *Tony Hawk's* vypadají vodní šaškárny v tenhle hře nepřátelně houpě. Možnost použít různá prkna sice dodá trochu rozmanitost, ale nedost, aby byla *California Watersports* povznesena ze svého vodního hrobu. ☐

Craig Pearson



## PlayStation Magazín

### VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Funkční, ale, nak nic moc. 4

Ovládání užde, ale není co dělat. 3

Dobrá a střední. 3

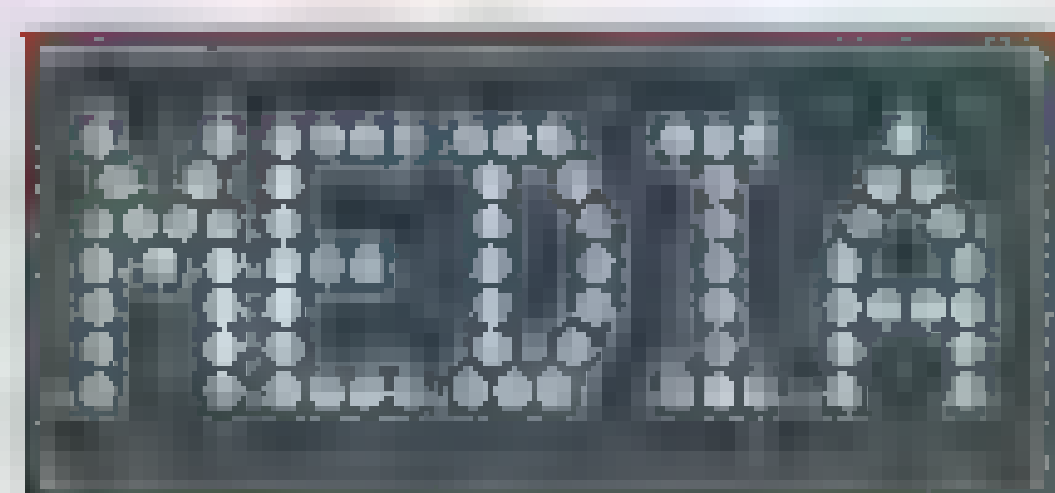
## CELKOVÉ

Bohužel, naše naděje na vodní pohodu typu *Tony Hawk's* vzaly za své. Nedostatek pohybů, motivace a vyzývavosti způsobí, že budete těše závidět dělníkům v pozadí, kteří si vodu žijí rozhodně víc než vy.

# 3

ZE DESETI





CD/DVD/NET/COIN-OP

# RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRÁVKY MĚSÍCE PODLE PSM

## WHIRLPOOL PRODUCTIONS LIFECCHANGE

**K**aždý, kdo má rád taneční hudbu, si při vzpomínce na jméno tehle skupiny jistě vybaví jejich nekonečný hit *From Disco To Disco*. To by asi byl jediný krok, kterým se skupina zapsala do povědomí posluchačů. V současné době vychází jejich nová deska *Lifecchange*. Při prvním poslechu desky vás toho asi moc nezaujme. První track *Moonshine* má docela štavu, ale další dva pokusy zabřednou do průměrných pokusů o taneční rytmovou kořal. S nárůstem, čím časem ale nabývá titul na kvalitě a druhá polovina desky vyznívá mnohem lépe. Řekl bych, že pár nápadů tam je a nudit se skoro nebudete. P.S. Zajímalo by mě, co se stalo s tím transsexuálním zpěvákem, který jim odzpíval první hit. Vypadá, jako Eliska Bacerová z Bronxu a byl to zajímavý pohled.

VERDIKT: Interesantní 7/10

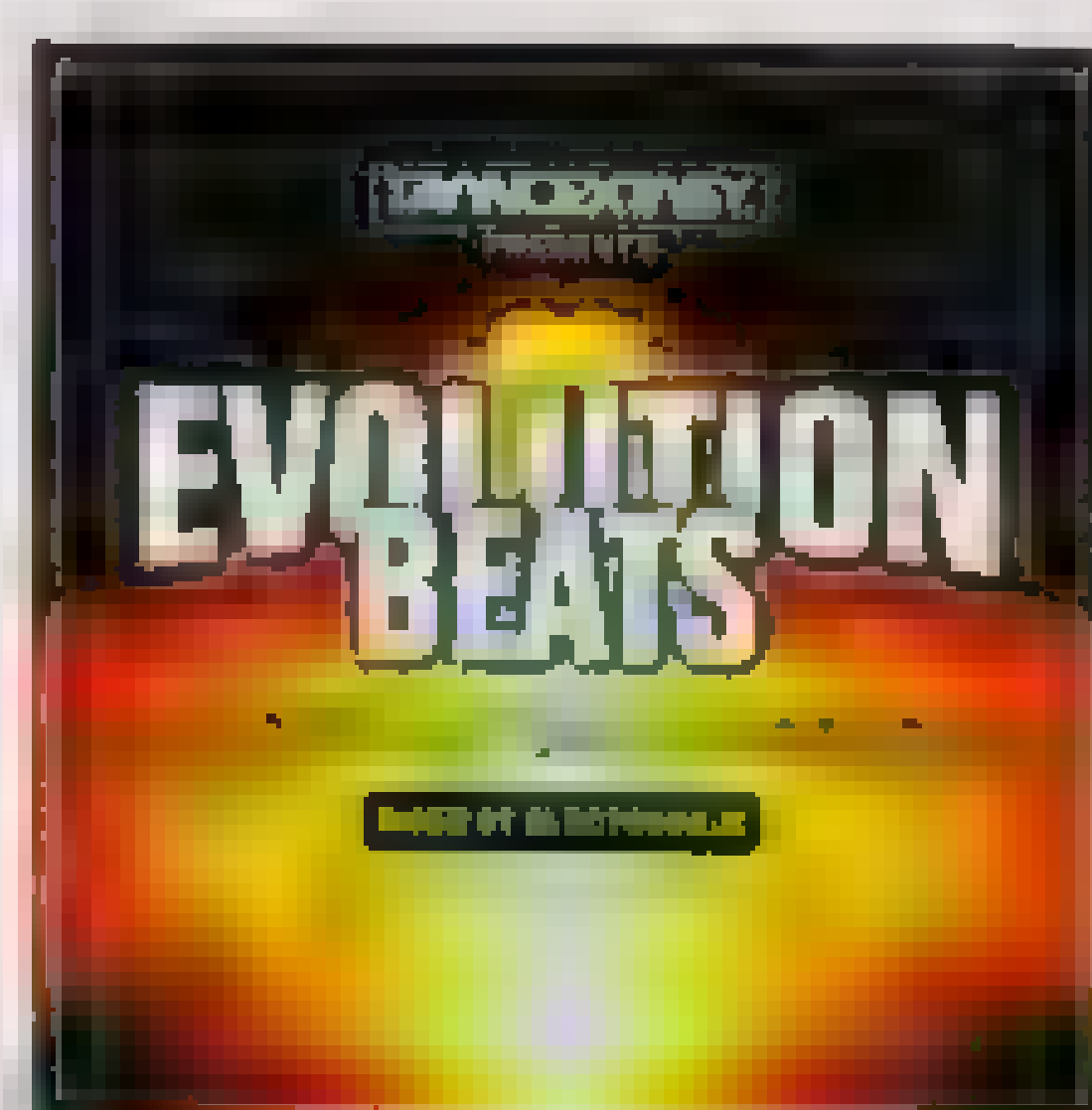


>>> prodej >>>

## WAGON CHRIST MUSIPAL

Pokud se nebojíte malých experimentů a máte rád experimentální hudbu, tak vás poslední dílek poloděchů čeká. Ninja Tune Producenti se s mnoha zanevřelými výtvarnými prvky a hudebními prvky snaží vytvořit něco, co bude nejen vizuálně zajímavé, ale i slyšitelné. V tomto případě se jedná o album *Musipal*, které je vlastně sborníkem z různých koncertů, které skupina dala představení. Pokud máte rádi experimentální hudbu, tak vás to určitě zaujme. Pokud ne, tak to bude pro vás asi jenom vizuální zážitek.

Verdict: Zajímavé 6/10



>>> prodej >>>

## EVOLUTION BEATS

Dobry večer vítajte v klubu. Prej Vam šťastnou cestu. Tak těmito slovy začíná disk *Evolution Beats*. Tímto diskem se snaží skupina ukázat, že hudba není jenom taneční rytmus, ale že může být i něco, co vás zaujme. V tomto případě se jedná o album *Evolution Beats*, které je vlastně sborníkem z různých koncertů, které skupina dala představení. Pokud máte rádi experimentální hudbu, tak vás to určitě zaujme. Pokud ne, tak to bude pro vás asi jenom vizuální zážitek.

Verdict: Kvalitní 8/10 při hraní 6/10 při slyšení

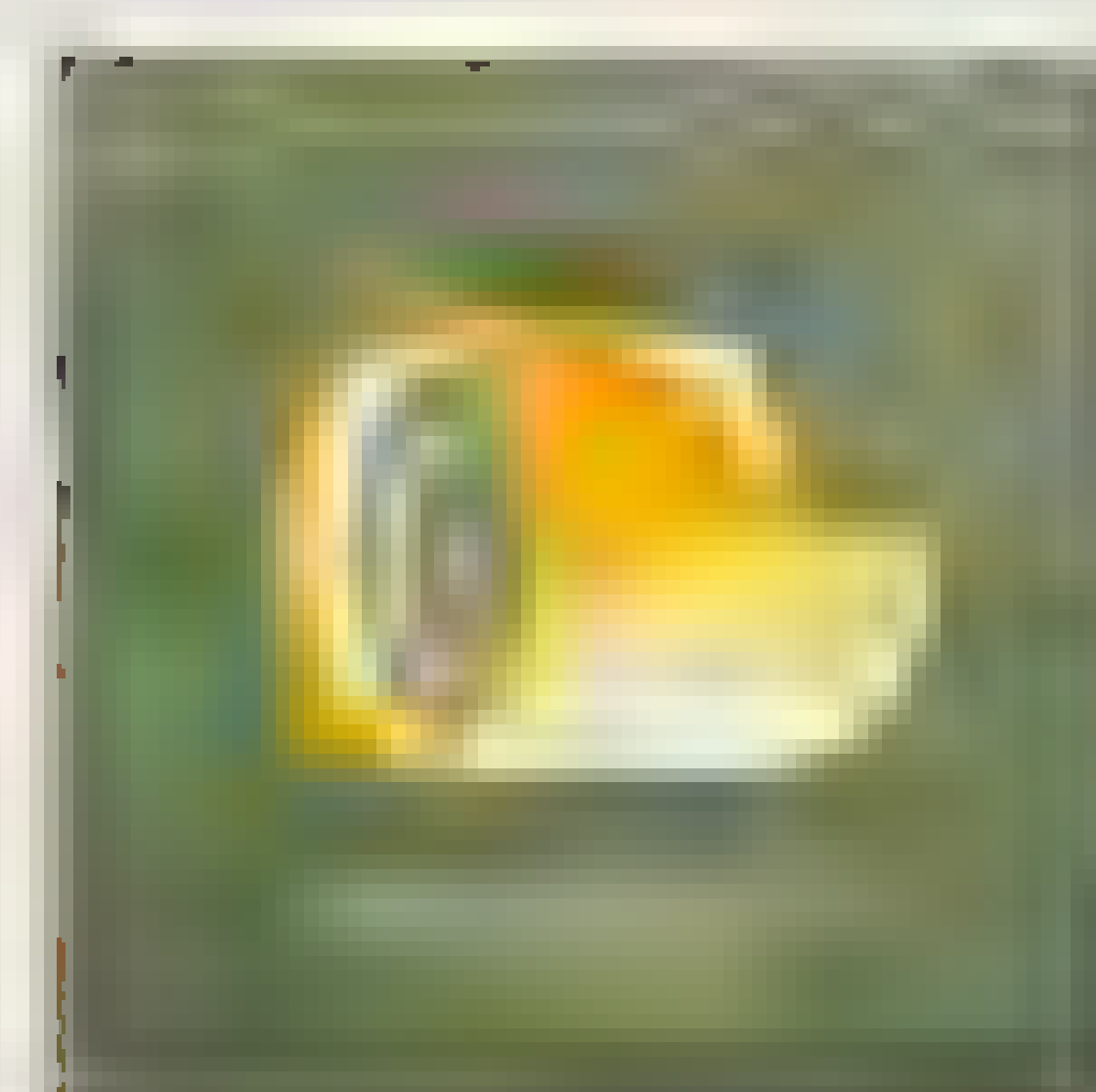


>>> prodej >>>

## NATALIE COLE - LOVE SONGS

Děra slavného souláka Nat King Colea se vrací s novým albem *Love Songs*. V tomto případě se jedná o album *Love Songs*, které je vlastně sborníkem z různých koncertů, které skupina dala představení. Pokud máte rádi experimentální hudbu, tak vás to určitě zaujme. Pokud ne, tak to bude pro vás asi jenom vizuální zážitek.

Verdict: Kvalitní 8/10



>>> prodej >>>

## RIDGE RACER V Original Soundtrack

Právě předtím, než začnete hrát Ridge Racer V, můžete si poslechnout jeho soundtrack. V tomto případě se jedná o album *Ridge Racer V Original Soundtrack*, které je vlastně sborníkem z různých koncertů, které skupina dala představení. Pokud máte rádi experimentální hudbu, tak vás to určitě zaujme. Pokud ne, tak to bude pro vás asi jenom vizuální zážitek.

Verdict: Kvalitní 3/10

WEB



Když zůstatek vašeho počítače bude neklikat, ale vy přirozeně kliknete, protože jste moc zvědaví, co se to stane, načítací se očitnete ve viru klikací války s tužkami vašeho počítače. Klikací válka je hra, která je...

Právě teď můžete klikat na tlačítko *Big Green Button*, což je verze oblíbené hry *Zdvihněte telefonní budku a zemřete* (testově laděného RPG, které na celý život vytváří úplně nové světy). Abyste troufli prošli, musíte svému počítači zadávat instrukce, což přičemž nesmíte použít žádné sloveso, kterému váš počítač nerozumí, anebo přirozeně zvednout telefonní budku. Jinak je po vás.

Nicméně, tyto hry byly pro PSM přece jen trochu sofistikovanější a proto s nadšením doporučujeme! Internetový test reflexů na adrese <http://www.happyhub.com/network/reflex>. Test spustíte kliknutím na myš a vždy, když obrazovka změní barvu, klikněte na myš znovu. Tak to je asi všechno, jenže hrát tuhle hru, to je jako otevřít sáček brambůrek: jednou si naběříte a nemůžete přestat. Pro srovnání: náš redakční rekord je 0.16 sekundy.

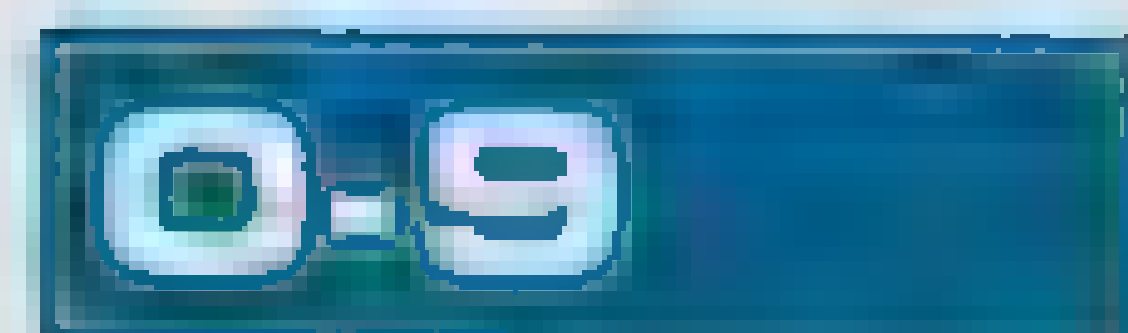






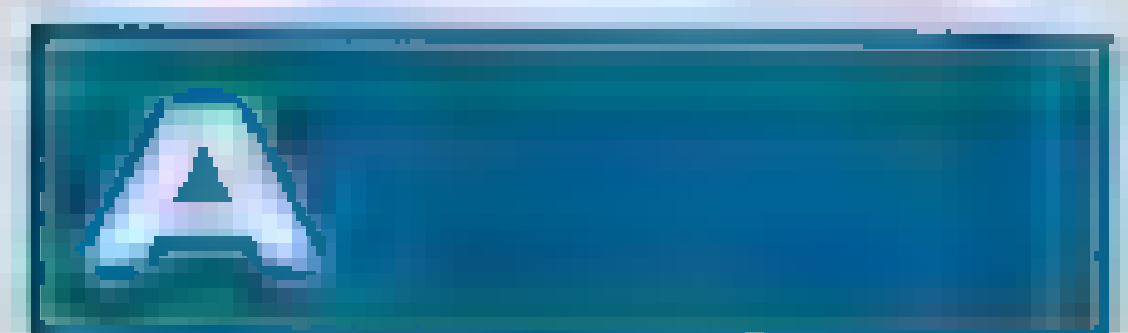


**VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?**



## 40 WINKS

Všechny klíče od snů  
V domě zapauzujte hru, držte **☐** a stiskněte **☐**  
**☐ ☐ ☐ ☐**  
Všechna mrknutí  
V domě zapauzujte hru, držte **☐** a stiskněte **←**  
**↓ →, → →**  
Maximum ozubených kol  
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte **☐** a stiskněte **↓, ☐, ☐, ↑ ☐**  
Doplnění života  
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte **☐** a stiskněte **☐, ↑ → ☐ ↑**  
Doplnění měsíků  
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte **☐** a stiskněte **↑ ☐ ← ☐ ←**  
Doplnění Zzz  
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte **☐** a stiskněte **→ ☐ ↑, ☐ ☐**  
Věké hlavy  
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte **☐** a stiskněte **☐, ↑, →, ☐, ↑**. Pusťte **☐**  
znovu jej zmáčknete a stisknete **☐ ↑, → ☐ ↑**



## ABE'S EXODUS

Postup do další části  
Při hře podržte **☐** a namačkejte **☐, ☐ ☐, ☐ ☐**  
**☐, ☐**  
Prohédnout FMV sekvenci  
V hlavním menu podržte **☐** a namačkejte **↑, ↓**  
**← → ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ↑ ↓ ← →**  
Výběr úrovně  
V hlavním menu podržte **☐** a namačkejte **↓ ↑**  
**←, →, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐ ↓ ↑, ←, →**  
Nesmrtelnost  
Při hře podržte **☐** a namačkejte **☐ ☐ ☐ ☐**  
**↓, ↓, ↓, ☐, ☐, ☐ ☐**

## ABE'S ODDYSEE

výběr úrovně  
V první obrazovce "OPTI.ON" podržte **☐** a namačkejte **↓, →, ← →, ☐, ☐, ☐, ☐**  
**☐ ☐ → ←**  
Prohédnutí FMV sekvenci  
V první obrazovce "OPTI.ON" podržte **☐** a namačkejte **↑, ←, →, ☐, ☐, ☐, ☐**  
**→ ←, ↑ →**  
Ze své vzdušné mny  
Při hře podržte **☐** a namačkejte **↑, ←, →, ☐**  
**☐, ☐**. Až teď bude při průběhu vypouštět mny  
Rozřešení hlasových hádarek  
Při hře podržte **☐** a namačkejte **☐, ↑, ☐, ←**  
**☐, ↓, ☐ →** Pro překonání hlasových hádarek použijte libovolný zvuk

## AKUJI THE HEARTLESS

Ladící mód  
Zapauzujte hru, držte **☐ + ☐** a namačkejte **← ↑ ↑ ☐ → ☐ ← ☐ ↑ ↓ → →**  
Nesmrtelnost  
Zapauzujte hru, držte **☐ + ☐** a namačkejte **→, →, ☐, ☐, ☐, ↑, ☐, ←**  
Neomezené spírké spellů po jejích získání  
Zapauzujte hru, držte **☐ + ☐** a namačkejte **←, ☐, ←, ←, ☐, ☐, →, ☐ ↑, ↑, ↓**

## ALIEN RESSURECTION

Cheat mód  
V hlavním menu stiskněte **☐, ← →, ☐, ↑ ☐**  
V options nyní najdete cheatové menu.  
Research mód  
V hlavním menu stiskněte **☐ ↑, ↓, ☐, ←, ☐**  
Nyní najdete v hlavním menu "Research mode"

## ALIEN TRILOGY

Volba úrovně  
Zadejte GO.V.L.XX, kde XX označuje úroveň.  
ako heslo. Po napsání "Accept" a "Cheat Active"

řed" spusíte novou hru ve vami zvolené úrovni.  
Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou  
score. Hry  
Všechny cheaty  
Zadejte 160TP1NK8C3DBOOTSON jako heslo  
Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí  
nesmrtnost a výběr kola jsou přístupné  
Si nější brokovnice  
Zapauzujte hru a namačkejte **☐, ☐, ☐, ☐**

## APOCALYPSE

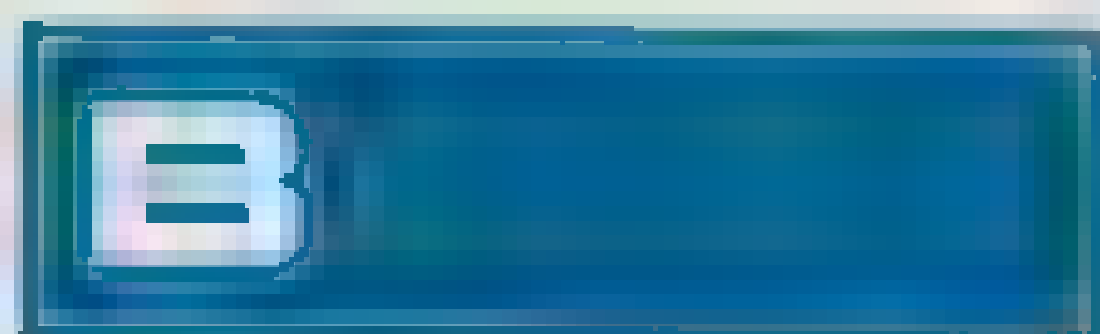
Při zadávání kódu zapauzujte hru a držte **☐**  
Výběr úrovně- **☐ ↑ ☐ ↓**  
Nesmrtelnost- **↓ ↑ ← → ☐ ↑, →, ↓**  
Plně zdraví- **☐, ☐ ☐**  
Všechny zbraně- **☐ ↑, ↓, ☐ ☐**  
Neomezené životy- **☐, ☐, ☐ ☐**  
Ladící mód- **↓, ↓, ☐**

## ARMOURED CORE

Pohled první osoby  
Stiskněte **☐ + ☐ + ☐** a hra se zapauzuje  
Znovu stiskněte **☐** a pokračujte ve hře s novým  
pohledem kamery  
Nehybná kamera  
Stiskněte **☐ + ☐ + ☐** a hra se zapauzuje  
Znovu stiskněte **☐** a kamera vrátí se na součas-  
né pozici  
Návrat k původní kaměři  
Zapauzujte a odpauzujte hru.

## ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Nesmrtelnost  
Zapauzujte hru a stiskněte **☐ ☐ ☐ ☐** Po  
správném zadání se objeví nápis "INVICIBLE"  
Doplnění zbraní a munice  
Zapauzujte hru a stiskněte **☐ ☐ ☐ ☐** Po  
správném zadání se objeví nápis "POWER UP!"

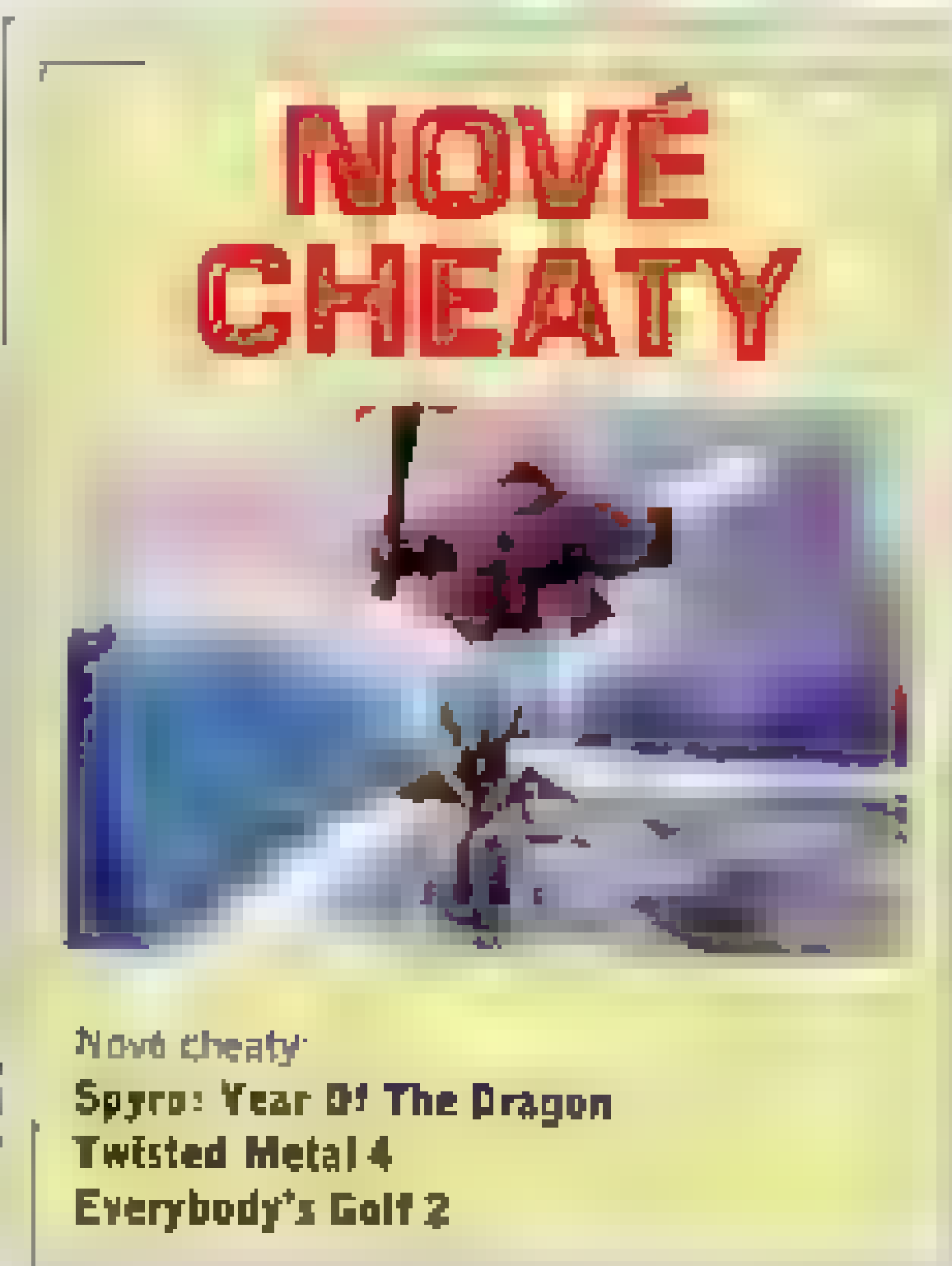


## BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Uvedené kódy zadávejte jako hesla  
výběr úrovně- BCKDP  
Všechny tanky- THRTN  
Všechny zbraně- SRTHMB  
Nekonečná munice- BLTFD  
Brandon gang- SMILGNG  
Cassandra gang- NSTYGRIL

## BLADE

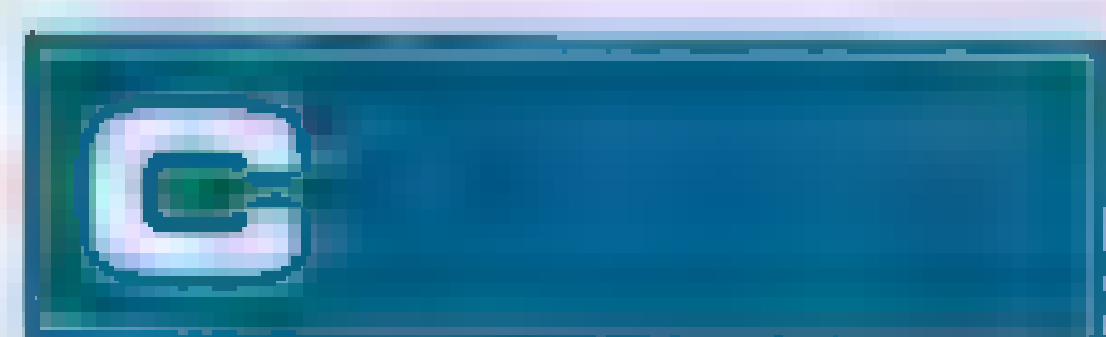
Všechny předměty  
V hlavním menu stiskněte **→, ←, ↑, ↓, ☐ ☐, ☐**  
**☐**, ve hře stiskněte **☐** a v cheatovém menu cheat  
akt. vjte  
Neomezená munice- V hlavním menu stiskněte  
**↓, →, ↑, ←, ☐, ☐ ☐ ☐**, ve hře stiskněte  
**☐** a v cheatovém menu cheat aktivujte  
Neomezené životy- V hlavním menu stiskněte  
**←, ←, →, ☐, ☐ ☐ ☐**, ve hře stiskněte  
**☐** a v cheatovém menu cheat aktivujte



Nové cheaty  
Spyro: Year Of The Dragon  
Twisted Metal 4  
Everybody's Golf 2

## BLOODY ROAR

Ve své havy  
Označte bojovníka- Pak podržte **☐**  
a stiskněte **☐**  
Velké hlavy a speciální kostýmy  
Označte bojovníka- Pak podržte **☐**  
a stiskněte **☐**  
Malí bojovci  
Označte bojovníka- Pak podržte **☐**  
a stiskněte **☐**  
Malí bojovníci a speciální kostýmy  
Označte bojovníka- Pak podržte **☐**  
a stiskněte **☐**  
Ve své ruce  
Podržte **☐ + ☐** a vyberte bojovníka



## CARDINAL SYN

Následující kódy musíte napsat na titulní obra-  
zovku, na které je uvedena háška- Press Start  
Všechny postavy  
**↑, ↓, ↑, ←, ☐, →, ☐, ↓, ☐, ☐ ☐**  
Kron  
**↑ ↓ ↑ ↓ ☐ ← → ← → ☐ ☐ ☐**  
Trháč  
**← ← ☐ → → ☐**  
Nekonečné kouzle  
**→, →, ☐, ←, ← ☐ ☐, ☐ ☐**  
Závěrečná sekvence- **↑, ☐ ☐, ☐, ☐, ☐**  
**☐, ↓, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐**  
Resolovat závěrečnou sekvenci- **↓, ☐, ☐, ☐,**  
**☐ ☐ ☐ ↑ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐**

## CIVILIZATION II

29874 Kusů zata  
Přejmenujte své město na "Cash" a při psaní  
H nezapomeňte podržet tlačítko **☐**

## COLIN MCRAE RALLY

Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla  
do kolonky název  
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES  
Přístup ke všem tratím- OPENROADS  
Turbo zrychlení- BUTTONBASH  
Dvojnásobná síla- MOREOOMPHE!  
Režim zdvihových vozů- FORKLIFT  
Režim 60fps- SILKYSMOOTH  
Snižená gravitace- MOONWALK  
MicroMachines- DIDDYCARS  
Obrácené trati- SKCART  
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY  
Vznášec se autem- HOVERCRAFT  
Vlnivá auta- MAGFLOAT  
Chromovaná auta- TINFOILED  
Všechny tratě v mze- PEASOUPER  
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER  
Akrobatické řízení- TROLLEY  
Řízení zadních kol- FORKLIFT  
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT  
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

## COLIN MCRAE RALLY 2.0

Všechny tratě  
Zadejte "HELLOHELVELAND" v obrazovce  
"Create New Driver Profile"  
Všechna auta  
Zadejte "ONEGAREFJLOWNER" v obrazovce  
"Create New Driver Profile"  
Lancer Road  
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New  
Driver Profile"  
Sierra Cosworth  
Zadejte "LIMMYSKAR" v obrazovce "Create  
New Driver Profile"  
Ford Puma  
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create  
New Driver Profile"  
Min Cooper  
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create  
New Driver Profile"  
Stiffení fireballů  
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce chea-  
tů. V Arcade módu teď můžete střílet f rebat  
y  
Kola a Monster Truck  
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheat

Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single  
Stage módu  
Nzká gravitace  
Zadejte "MODLANDER" v obrazovce cheatů  
Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single  
Stage módu  
Agresivní soupeři  
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce  
cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial  
a Single Stage módu  
Turbo mód  
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů  
Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single  
Stage módu  
Rychlejší hra  
Zadejte "PRUNEVICE" v obrazovce cheatů  
Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single  
Stage módu  
Zrcadlové tratě  
Zadejte "HORRORSKART" v obrazovce  
cheatů  
Kočí siláta  
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obra-  
zovce cheatů

## COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Pro zadání následujících kódů se musíte pře-  
pnout na teamové menu a zde tlačítkem  
CANCEL (původně **☐**) označovat symboly  
1000 bodů- **☐, ☐ ☐ ☐, ☐, ☐**  
Chronosféra- **☐ ☐, ☐, ☐, ☐**  
Odkrytí mapy- **☐, ☐, ☐, ☐, ☐**  
Parabomby- **☐ ☐, ☐, ☐, ☐, ☐**  
Dokončení úrovně- **☐, ☐, ☐, ☐, ☐**  
Atomovka- **☐ ☐, ☐, ☐**

Kódy misí- Spojenci	Kódy misí- Sověti
2- PU10C3IEW	2- VM8WQ2B4
3- EC5NAHTL	3- XN37MCCSO
4- 9BFVYZAZB	4- LH06FZZQL
5- P4XS4CZVC	5- BUvV20LFF
6- FMNA6J08	6- AVYQ1QVA8
7- 7+IQW4+QI	7- LZR,TMQAN
8- WPLAGLZG	8- YQX4C9GFM
9- 4TNT8RJ21	9- 1QES08LED
10- FZ0ZY7ZQA	10- RKP0LOXJA
11- X9F0ZVJZ1	11- CGLKY.7Q4
12- 5RNHTXLRV	12- 8T5GGDK25
13- JZVEWYTO9	13- XSCDE0KNB
14- 0LHDAPYH	
15- 17LE3FDV	

## COMMAND & CONQUER: RETALIATION

Pro zadání následujících kódů se musíte pře-  
pnout na teamové menu a zde  
tlačítkem CANCEL (původně **☐**) označovat  
symboly  
Časový přesun- **☐ ☐, ☐ ☐, ☐, ☐**  
více peněz- **☐ ☐ ☐, ☐, ☐, ☐**  
vítězství- **☐ ☐, ☐, ☐, ☐**  
Atomovka- **☐ ☐, ☐, ☐, ☐**  
Dočasná nesmrtelnost- **☐, ☐, ☐ ☐ ☐ ☐**  
Parabomby- **☐ ☐, ☐ ☐, ☐, ☐**  
Odkrytí mapy- **☐ ☐ ☐ ☐, ☐ ☐**  
Ta ná mise v Angli  
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské  
mise a je vaše. V této misce máte za úkol ubrá-  
nit se útokům oběch nepřátel.

## COOLBOARDS 4

Nže uvedené cheaty je třeba vkuřadát jako  
svého závodníka  
všechny sjezdy k d spozcil-CHEAT  
všechny speciální disciplíny- 1MSPECIAL  
Ta ná sjezdovka- NEWMILL  
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve  
Francii a vyhraďte speciální disciplíny pro zpřís-  
tupnění medvěda  
Hra za sněžného- Překonejte všechny rekordy  
v japonsku, vyhraďte speciální disciplíny  
a dostanete Sněžného  
Ta ná postava- Dohrajte turnaj. Co poradí  
s Jimem Halope

## CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Demo Spyro The Dragon  
V hlavním menu namačkejte  
**↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → ☐**  
The Relic Warp

Pozískání prvních tří rekvizit se v obast  
Warp (nežadatek obrazovky nahrazení) objeví  
pošina. Za každých 5 získaných rekvizit se zde  
zjeví další úroveň  
Skrýlá úroveň Hot Coco  
V úrovni 14 vraždě do značky UFO na levé  
části s lince. Budete přesunuti do úrovně 31  
Skrýlá úroveň Eggipus Rex  
V úrovni Dynamite na cestě ke 2. útoku drahé  
kamí nechte druhého pterodactyla, aby vás  
unes  
Lka Lka  
Současné stisknutí **☐ + ☐ + ☐ + ☐**

## CRASH TEAM RACING

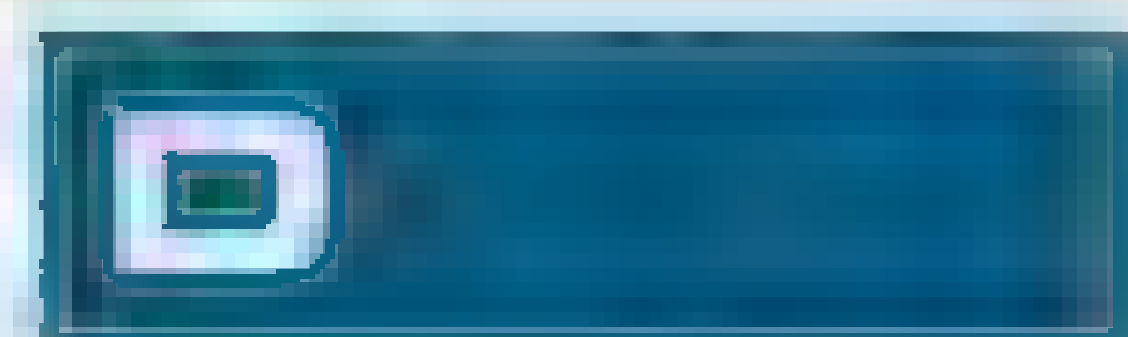
Neomezené masky  
V hlavním menu podržte **☐ + ☐**  
Potom namačkejte **←, ☐ → ←, ☐ →, ↓**  
**↓** Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový  
signál  
Nevdětelnost  
V hlavním menu podržte **☐ + ☐** Potom  
namačkejte **↓, ← →, ↑ ↓, →**  
Komodo Joe  
V hlavním menu podržte **☐ + ☐** Potom  
namačkejte **↓, ☐, ←, ←, ☐ →, ↓**  
N Trophy  
V hlavním menu podržte **☐ + ☐** Potom  
namačkejte **↓, ← →, ↑ ↓, →**  
Papu Papu  
V hlavním menu podržte **☐ + ☐** Potom  
namačkejte **←, ☐, →, ↓ → ☐, ←, ←,**  
**↓**  
Penta Penguin  
V hlavním menu podržte **☐ + ☐** Potom  
namačkejte **↓ →, ☐, ↓, ←, ☐, ↑**  
P nstir pe  
V hlavním menu podržte **☐ + ☐** Potom  
namačkejte **←, → ☐, ↓ →, ↓**  
R pper Roo  
V hlavním menu podržte **☐ + ☐** Potom  
namačkejte **→, ☐, ☐, ↓, ↑, ↓ →**  
Demo Spyro2  
Skočte do hlavního menu a podržte **☐ + ☐**  
Namačkejte **↓, ☐ ☐ →**

## CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Výběr úrovně  
Zadejte jako heslo **←, ←, ←, ↓, →, →**  
**←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →**

## CROC 2

Cheatové menu  
V úvodní obrazovce podržte **☐** a namačkejte  
**☐, ←, ←, →, ☐ ↑, ↑, ←, ☐**, to pak  
vyvoláte ve hře současným stisknutím **☐** a **☐**  
Neomezené krystaly  
V úvodní obrazovce podržte **☐** a namačkejte  
**☐, ☐, ☐ ↓, ←, → ←, →** Poté během hry  
podržte a stiskněte **☐** a měli byste do vašeho  
inventáře dostat sto krystalů  
Neomezené životy  
V úvodní obrazovce podržte **☐** a namačkejte  
**☐, ↓ ←, ↑, →, ☐, ↓**



## DANGER GIRL

Cheat mód  
V hlavním menu stiskněte **☐, ☐, ☐, ☐, ☐ ☐**  
**☐, ☐, ☐ + ☐ + ☐ + ☐** Cheatové menu objeví  
při zapouzdření hře. Další cheaty ze získat na třím  
různých ikon

## DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hran za Sim Jima  
Vstupte v „Quest“ módu do obrazovky pro výběr  
jezdce a stiskněte **↓ ↓, ←, →, ↑, ↑, ☐**  
Všechna kola  
Vstupte v „Quest“ módu do obrazovky pro výběr  
jezdce a stiskněte **↑ ↑, ↑, ↓ ↑, →, ←, → ☐**  
Všechny styly a úrovně  
Vstupte v „Quest“ módu do obrazovky pro výběr  
jezdce a stiskněte  
**← ↑ → ↓ ← ↓ → ↑ ← ☐**









## MEDAL OF HONOUR

Jedná o "Opt on's" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napíše následující cheaty:  
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS  
Neměřené munice- BADCOPSHOW  
Rychlá střelba- QOS DODEC  
Odrazení se střelou- GDBLUE  
Různá výleptemčka- DEHN SMOOE  
Házení mluví anglicky- SARECHEN  
Hra za kapitána Dye- CAPTAINCYE  
Hra za vyšetřovatele Churchila- FINESTHOLE  
Hra za velícího- SAPIELBERG  
Hra za vojáka Shake-pears- PAYBACK  
Hra za B-smarčku- WOODVOOF  
Hra za veterána Vor- Braun- ROCKETMAN  
Hra za Noaha- PEACHEAL  
Hra za Ouka- HERRZOMBIL  
Hra za Kurta a Posh- SMPSPDMILK

## MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Následující kódy zadáte v obrazovce hru v "Opt on's" zvoľte "Parkworks". Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.

RICOCHET - Střely se odrážejí.  
BULLESYITE - Čtyřnásobná kadence.  
CLISSANCE - Nesmrtelnost.  
LATERUSE - Smrt jednou ranou.  
PORTREZVOL S.  
PORTRECELES  
Zadat postřelivě zpřístupnění mise.

MOBILEQUIFE  
MOMDES N3 -  
Gáblere

## MEDIEVIL 2

Cheat menu  
Zapauzujte hru, držte [R] a stiskněte  
← ↑ [O] [A] → [O] ↑ [O]

## METAL GEAR SOLID

Nekonečná munice  
Po zvládnutí první misie můžete dokončit hru v nastavení Easy a začnete znovu s bandagey.  
Nedělní  
Po semání první muniční kladivky můžete dokončit hru v nastavení Easy a začnete znovu s tímto jedním pro kamufáž.  
Alternativní kostýmy  
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte do druhého viz výše. Na konci této druhé hry přejdete odměna, a když se šnake ve výtahu su ekne ze svého poštáneckého uboru objeví se ve smokingu ve sty J. Jamese Bonda.  
Přehrát hru znovu a šnake se vynoří za niojovský obléček.

## METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Football Me Ling  
Dokončíte mód plnění s nejlepšími časovými výsledky v time attack. Potom se zpřístupní menu "Ektras".

## MICRO MANIACS

Sila speciálů na maximum  
vstupte do obrazovky voleb a označte "secret Options". Držte [R] a stiskněte [O] [X] [O] [O] ↑ [O] ↓ ↑ ↓ [X] [O]  
Rozmazané pohyby  
vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte [R] a stiskněte [O] [O] → [O] ↑ → [O] ↑ [O]  
Zrychlení inteligence pro tvůrce  
vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte [R] a stiskněte [O] ↑ [O] [O] ← [O] [O] [O] ↓

## MISSION: IMPOSSIBLE

Vzákaz od programátora:  
Zadejte "TIDOFFSEGRETT" jako kód do "Load Game".  
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře  
Zadejte "SEECODMOVUE" jako kód do "Load Game".  
Zpomalené pohyby  
Zadejte "JMT REDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".  
Turbo mód  
Zadejte "GOODTTAMVWAV" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".  
Sliperskok  
Zadejte "BJN GUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".  
Vypnutí umělé inteligence  
Zadejte "SCANDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".

## MOHO

Při zadávání cheatů je nutné držet [R]  
Zpřístupnění všech vězení  
v obrazovce Prison Select stiskněte [O] [O] [O] [O]  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Zpřístupnění bonusových vězení a všech úrovní  
v obrazovce Prison Select stiskněte [O] [O] [O] [O]  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Zpřístupnění Doktorů  
v obrazovce výběru hráče stiskněte [O] [O] [O] [O]  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Zapnutí "Bouncy" módu  
v obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte [O]  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Zapnutí "Slippery" módu  
v obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte [O]  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
[O]

## MORTAL KOMBAT 3

Cheat menu  
Po obrazovce "Prepare For Kombat" stiskněte [O]  
[O] [O] Při správném zadání uslyšíte činely. Na stránce kósky "Kombat" stisknete ↑ a objeví se modry ozubený  
Rozšířené cheat menu  
Na obrazovce copy-right napačkové [O] [O] [O]  
[O] [O] [O] Při správném zadání uslyšíte činely. Na stránce kósky "Kombat" stisknete ↑ a objeví se modry ozubený  
Náhodný výběr bojovníka  
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + [R]

## MORTAL KOMBAT 4

Cheat menu  
Vyberte mód versus a zadejte 372 213 jako komnat kód. Vyskočíte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "versus Screen Enable" a držte Block + Run, dokud se nedojede "cheat menu".  
Hra za Gora  
Dokončíte hru za Shinnoka a můžete Zpřístupnění "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníka podržte "Invincible". Nyní stiskněte ↑ [R] ← (obrazek Shinnoka) a Pot + Block.  
Hra za Noob Saboten  
Dokončíte hru za Reika a můžete Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako kombat kód. Vyskočíte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníka. V dolní části obrazovky výběru bojovníka podržte "Invincible". Nyní stiskněte ↑ ↑ ← (obrazek Reika) a Run + Block.  
Nová zbraň  
Dokončíte hru za Kaen Pak začnete novou hru za Kaen a vaši novou zbraň bude Raidenova nimpova.  
Jiné kostýmy  
Označte bojovníka, držte Block a stisknete bojovníka. V dolní části obrazovky výběru bojovníka podržte "Invincible". Nyní stiskněte ↑ ↑ ← (obrazek Reika) a Run + Block.  
Předchozí metodou si vyberete třetí kostým

## MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

Cheat mód  
v obrazovce Options zvolte Secret, stiskněte  
← → [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnými

## MOTO RACER 2

Bonusové tratě  
v hlavním menu napačkové [O] [O] ↑ ← [O]  
Rychlé motorky  
v hlavním menu napačkové  
↑ ↑ ↑ → ← [O] [O]  
Výšší školy  
v hlavním menu napačkové  
← ← ↑ ↑ → ↓ ↓ [O] [O]  
Soupeř dosáhne 50 km/h  
v hlavním menu napačkové  
[O] [O] → ← [O] [O]  
vybojování Ultimate Championship  
v hlavním menu napačkové [O] [O] ↑ ↑ [O]

## VAROVÁNÍ

(0605/566525)

[O] ↓ ↓ [O] [O] [O] [O] ↑ ↑ [O] [O] [O]  
[O] [O] [O] [O] ↑ ↓ ↑ [O] [O] [O]

## MOTO RACER WORLD TOUR

Zpřístupnění všeho  
v hlavním menu stiskněte  
[O] [O] [O] [O] ↑ ↑ ←

## MUPPET RACEMANIA

Následující kódy zadáte na úvodní obrazovce a po zadání stisknete [O] jako Start.  
Všechny tratě  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Všechny postavy a vozidla -  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Závěrečné titulky -  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]



## NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

Ciceta - tyto cheaty aktivovat napíše místo vašeho jména  
xpřítly AutoCross - závod v kaňonu  
mebeam Space Race - závod na kosmické odprávy  
The Room - digitální triky  
Caverns - cesta do podzemí  
gid sly Scorpion 7 - závody pod vodou  
molyz Empire City - bonusový okruh  
sedil - můžete hrát hru a použít účet poradu z režimu Replay  
spod - aktuje všechny vozy včetně El Ni na  
a všechny okruhy kromě bonusových  
rocket - El Niho  
Těžké auto  
Na obrazovce s tachometrem podržte  
[O] + [O] + [O]. Držte je, dokud se hra nenahraje.  
Rychlé auto o 25%  
Na obrazovce s tachometrem podržte  
← + [O] + [O]. Držte je, dokud se hra nenahraje.  
Jáda bez nehod  
Na náhrávací obrazovce  
↑ ↓ ↑ ← →

## NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

Požítí a kohout  
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte  
↑ [O] [O]  
Zpomalené auto po taci  
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte  
← [O] [O]  
Následující kódy napíše místo svého jména.  
Nelze je už řídit na paměťovou karti.  
Auto Phantom - Flash  
A to Tlan - Hot rod  
Růže - k helikoptera (Test Driven - Whirly

## NHL 2001

Bibby hráč  
vytvoríte hráče a pojmenujete ho jako „Bruce Wil-  
Hammer  
a [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Hráč Jersey číslo 99  
vytvoríte hráče a pojmenujete ho jako „Wayne Gretzky“. Jijíte postavu, ale nemůžete její atributy.  
Poté můžete změnit její jméno.  
Super útočník  
vytvoríte hráče a pojmenujete ho jako „Peter Forsberg“ nebo „Jaromir Jagr“ a odpovězte kladně.  
vrátíte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.  
Super obránce  
vytvoríte hráče a po menujte ho jako „Sandis Ozonish“ nebo „Chris Pronger“ a odpovězte kladně.  
vrátíte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě meno.  
Super brankář  
vytvoríte hráče a pojmenujete ho jako „Patrick Roy“, „Dominik Hasek“ nebo „Ed Belfour“ a odpovězte kladně.  
vrátíte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.

## NHL ROCK THE RINK

Mód King of the Rink pro dva hráče  
v hlavním obrazovce stiskněte  
[O] [O] [O] [O] → ← ↓ [O]  
všechny hráči POWER SLAM  
Všechny zvukové efekty NO CHANCE  
Bonusové pohyby IAWWEAL

### Dlouhé oslavy

Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte  
→ → ↑, ↓, ← [O] [O] [O]  
Jdemknout tým NHL BAILLEY

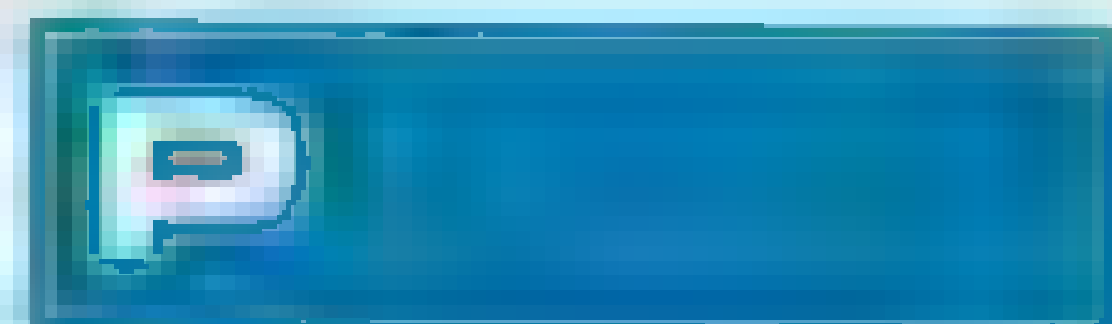
## NIGHTMARE CREATURES 2

Procházení zdim  
v hlavním menu podržte  
[O] + [O] + [O] + [O] 3 minuty [O]

Nesmrtelnost  
Zapauzujte hru, podržte  
[O] + [O] + [O] + [O] 3 minuty [O]

## NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Z hlavního menu si vyberte vo bu "Time Trial" a označte položku "use computer on access code".  
Všechny tratě  
L O T S O F F E A R  
Všechna výleptemčka  
L O T S O F F E A R  
Trať pro triky  
F A S T L A N E  
Všechní jezdci  
G O O B E R  
Zrcadlový mód  
L O T S O F F E A R  
Měsíční gravitace  
L O T S O F F E A R  
Cartoonová grafika (Haworth Hill)  
T O O N I m e z e r a I I T i m e z e r a I I F  
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)  
L O T S O F F O O T S  
Ufounský cheat (Dry River Valley)  
M O T O R C Y C L E  
Lávové závody (Aso Volcano)  
L A V A L A N D 2  
Virtuální trať (Cuevas Del Drac)  
J A C K E D I m e z e r a I I F



## PANDEMONIUM

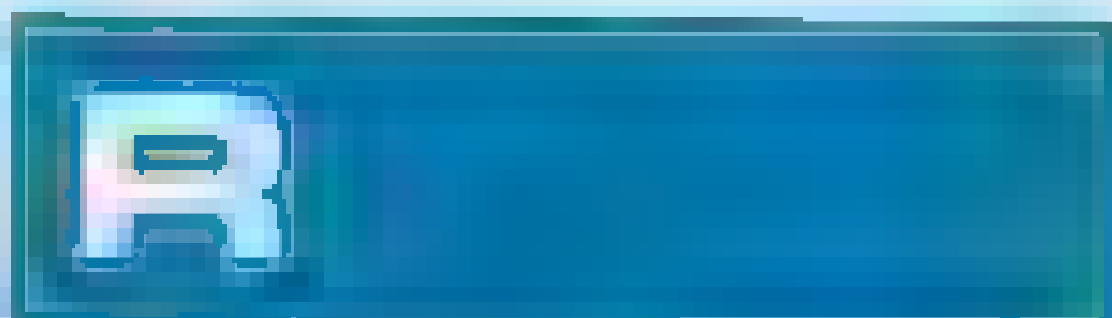
Vojba úrovně  
Zadejte jako heslo "BORNFREE".  
Nesmrtelnost  
Zadejte jako heslo "HARDBODY".  
31 životů  
Zadejte jako heslo "VITAMINS".  
Srdece navíc k 2 životům  
Zadejte jako heslo "CORONARY".  
Nesmrtelnost protivníka  
Zadejte jako heslo "EVLDEAD".  
Přeložení postav  
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní si skněte [O].  
Speciální zbraň  
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE".  
Bonusová obrazovka  
Zadejte jako heslo "CASHDASH".

## PANDEMONIUM 2

Výběr úrovně  
Zadejte "GETACCES" nebo "OCCOCKEY" jako heslo.  
Nesmrtelnost  
Zadejte "NEVERDIE" jako heslo.  
Pne zdraví  
Zadejte "HORMONES" jako heslo.  
Zbraň  
Zadejte "MAKMYDAY" jako heslo.  
31 životů  
Zadejte "IMMORTAL" jako heslo.  
Zrychlený mód  
Zadejte "SKATBOARD" jako heslo.

## PORSCHE CHALLENGE

Cheaty zadáte v hlavním menu.  
Cheat menu: [O] [O]  
Neomezené napojení: [O] + [O] [O] + [O] + [O]  
F [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Testovací čerpe Porsche: → + [O] ← + [O] + [O]  
Auto hráče skáče: [O] [O] [O]  
Všechna auta skáče: ↑ + [O] ↑ + [O] ↑ + [O]  
↑ + [O] ↑ + [O] ↑ + [O]  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Superauto: [O] + [O] [O] + [O] [O] + [O] [O] + [O]  
Zrcadlový mód: ← + [O] ↓ + [O] → + [O]  
Interaktivní tratě: ↓ + [O] ↑ + [O] [O] [O]  
Dlouhé tratě: ↑ + [O] ↓ + [O] [O] [O]  
Nebezpečná jízda: ↑, ← → [O]  
Vysoké hlasy: ↑ [O] ↑ [O]  
Prohlédnutí konečné sekvence a titulky: [O] [O] ← + [O] → + [O]



## RAINBOW SIX

Odfiltri všech map v hlavním nebo "Pause" menu podržte [O] a stiskněte  
[O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Závěrečná animace v hlavním nebo "Pause" menu podržte [O] a stiskněte [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Doplnění zdraví v hlavním nebo "Pause" menu podržte [O] a stiskněte [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Nevítejší rukojmí v hlavním nebo "Pause" menu podržte [O] a stiskněte [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Jdemknout všech dveř v hlavním nebo "Pause" menu podržte [O] a stiskněte  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]

Více munice v hlavním nebo "Pause" menu podržte [O] a stiskněte [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Hra bez terapistů v hlavním nebo "Pause" menu podržte [O] a stiskněte [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Supermuž v hlavním nebo "Pause" menu podržte [O] a stiskněte [O] [O] [O] [O] [O] [O]  
Věchní za sebe v hlavním nebo "Pause" menu podržte [O] a stiskněte [O] [O] [O] [O] [O] [O]

## ROLLCAGE STAGE 2

Jako heslo zadáte následující kódy.  
Aktuje Survivor mód -  
F A S T L A N E  
Aktuje všechno -  
WANT IT ALL AND I WANT IT NOW!  
Aktivuje Demolition mód  
L O T S O F F E A R  
Aktivuje Mirror mód  
I AM THE MIRROR MAN 0000000000  
Aktivuje Bubble Soccer mód -  
F A S T L A N E  
ve ká obě žnosti Master  
M A S T E R  
Aktivuje všechny tratě -  
F A S T L A N E  
Aktivuje Pursuit mód -  
F A S T L A N E  
Aktivuje všechna auta -  
WHEELS METAL ITS...THE BEN  
Aktivuje žnost auta autoru  
WELL IT TAINT THEM PESKY KDS  
Aktivuje všechny bonusové tratě  
Y O U H A V E A L O T A E X P E C T I N G S T O D O



## SILENT HILL

Extra menu  
Stiskněte v "Options menu" [O] [O] [O] nebo [O]

## SPIDER-MAN

Následující cheaty zadáte v položce CHEATS  
výběr úrovně - XLSTOR  
Nesmrtelnost - RUSTORST  
Neomezené napojení - STRUCK  
Všechny komisky - ALLSIXCC  
Všechny FMV - WATCH EM  
Všechny fotografie - CV EW EM  
Jel u Jamese James - R J J R  
Černý Spiderman - BLACKSPDR  
Kosmický 2099 - TWINTYNDK  
Mistral Unverse - SCOSM C  
"Nekonečný" kostým - PARALLEL  
Peter Parker kostým - MUSSTLD  
Ben Re - y kostým - BARE LLY  
Pne zdraví - DCSTYR  
ve ká hlava - D J J J X  
Ladiv mód - LADIVY  
Zpřístupnění všeho EEL NATS  
Rozložení Spiderman - Místě hesla napíše nějaké náhodné slovo s ova

## SPYRO THE DRAGON

Kódy se zadávají v inventáři.  
Nakonec ze životů -  
[O] [O] [O] [O] ↑ [O] [O] [O] [O] → [O]  
Vojba úrovně.  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]

## SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Demo Crash Team Racing  
v úvodní obrazovce podržte [O] + [O]  
a stiskněte [O]  
Na okraji drahokami  
Podržte [O] + [O] + [O] + [O] a Sparks vám ukáže směr k nejblíže kladivům.  
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry v úrovní.  
[O] [O]  
ve ká hlava -  
↑ 4x), [O] 4x) [O]  
Plácátý mód -  
← → → [O] [O] [O] [O] [O]  
Červený Spyro -  
↑ → ↓, ← ↑ [O] [O] [O] [O] ↑ ← ↓  
→ ↑ [O]  
Modrý Spyro -  
↑ → ↓, ← ↑ [O] [O] [O] [O] ↑ ← ↓  
→ ↑ [O]  
Růžový Spyro -  
↑ → ↓, ← ↑ [O] [O] [O] [O] ↑ ← ↓  
→ ↑ [O]  
Zelený Spyro -  
↑ → ↓, ← ↑ [O] [O] [O] [O] ↑ ← ↓  
→ ↑ [O]  
Žlutý Spyro -  
↑ → ↓, ← ↑ [O] [O] [O] [O] ↑ ← ↓  
→ ↑ [O]  
Černý Spyro -  
↑ → ↓, ← ↑ [O] [O] [O] [O] ↑ ← ↓  
→ ↑ [O]  
Titulky -  
[O] [O] [O] [O] [O] [O] [O] [O]



## SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

20 Spyro  
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →    
Velké hlavy  
Zapauzujte hru a stiskněte ↑    
Závěrečná hlavy  
Zapauzujte hru a stiskněte ← → ← → ← →    
Černý Spyro  
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ← ↓ → ↑ ↑    
Modrý Spyro  
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ← ↓ → ↑ ↑    
Zelený Spyro  
Zapauzujte hru a stiskněte ↑ ←, ↓ →, ↑ ↑    
Ružový Spyro  
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ← ↓ → ↑ ↑    
Červený Spyro  
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ← ↓ →, ↑ ↑    
Žlutý Spyro  
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ← ↓ → ↑ ↑    
Demo Crashe Bashie  
Zapauzujte hru a současně stiskněte  +  +  +  buďte připnutí do demo Crashe Bashie

### STAR TREK: INVASION

Zpřístupnění všech  
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ← → → ↑ → → ← ←                                                                           



BYLO JEN OTÁZKOU ČASU, KDY SE HO DOČKÁTE. KOMPLETNÍ NÁVOD NA POSLEDNÍ DÍL *FINAL FANTASY* PRO PS1. SAMOZŘEJMĚ JE TO HRA VELMI ROZSÁHLÁ, A TAK JSME JEJ MUSELI ROZDĚLIT NA DVĚ ČÁSTI. NA NÁSLEDUJÍCÍCH STRANÁCH NAJDETE PRŮVODCE PRVNÍM A DRUHÝM CD.

# Final Fantasy IX

1. část  
1. a 2. CD

## JAK HRÁT KARTY

Jedním z mnoha zpestření hry je i karetní hra Tetra Master, jež je jakousi obdobou karetní hry Triple Triad z *Final Fantasy VIII*. Ukořím hráče je karty podle určité pravidel obracet na svoji stranu, čímž se na soupeřovu kartu zaútočí svojí kartou. Každá z karet může mít až 8 šipek, které určují směr, ve kterém karta povede svůj útok a případně i obranu. Rovněž na každé z karet najdete 4 čísla, která určují sílu a použití karty.



1. číslo znamená sílu útoku v hexadecimálním vyjádření od 0 do E.
2. číslo vyjadřuje typ karty. Existují 4 typy: P - fyzický útok, M - magický útok, X - útok na nejnižší číslo obrany, A - útok na nejnižší číslo na kartě.
3. číslo znamená odolnost proti fyzickým útokům.
4. číslo znamená odolnost proti magickým útokům.

## SOUPEŘOVU KARTU MUŽETE PREBARVIT NA SVOJI TŘEMI ZPŮSOBY:

**Normálním útokem** - Zaútočíte na nechráněnou část soupeřovy karty, tzn. tam, kde není šipka.

**Soubojem** - Vyhrajete souboj mezi dvěma kartami. Pokud útočíte na část soupeřovy karty, kde je šipka, nastává souboj, ve kterém se přehrává síla útoku, jeho druh a obranyschopnost soupeřovy karty.

**Kombem** - Pokud vyhrajete souboj a nově nabytá karta směřuje šipkou na jinou kartu, získáváte i ji. Tímto můžete celé herní pole získat, ale i ztratit.

Příběh začíná v kajutě na létající lodi. Prohlédnete kajutu a zapalíte svíčku na stole. Nyní máte možnost přejmenovat si hrdinu dle svých představ. Prohlédnete si s kamarády a následuje souboj, po jehož dobojování se přesunete s šéfem do kapitánovy kajuty, kde vám bude sdělen plán únosu princezny

## ALEXANDRIA

V této chvíli ovládáte malého kouzelníka Viviho - utíkejte až k bráně do hradu a promluvejte si se strážemí, ty vás pošlou k prodáváči listku v plátněm stanu. Od něj se dozvíte, že je váš listek falešný, a dá vám 3 karty jako útěchu. Jděte do uličky nalevo. Povězte klukovi o falešném listku a pomozte mu ukrást žebřík. Nyní můžete buď utíkat za ním, nebo si nechat vysvětlit od právě procházejícího člověka pravidla a finty karetní hry. Sledujte kluka s žebříkem do zvonice a seshora na vás spadne moogle Kupo. Nechte si od Kupa vysvětlit, v čem vám může být nápomocen, a vylezte po žebříku. Po krátkém pobíhání po střeše se konečně dozvíte klukovo jméno a budete si moci změnit i svoje. Utíkejte dál, až doběhnete do hradu, kde budete opět ovládat Zidana. Porazte krále Lea a v osobním souboji s Blankem se pokuste zaujmout co nejvíce diváků, včetně královen.

## ALEXANDRIA CASTLE

Odejděte dveřmi nalevo, vyběhněte po schodech a potkáte princeznu na útěku Zorn a Thorn to dojdou říci královně a ta pověří kapitána (kterému můžete hned vybrat jméno), aby princeznu našel. Utíkejte ven z hradu a u kašny se dejte vlevo, vyběhněte na vrchol věže a bude následovat (dle mého názoru) nejzábavnější FMV sekvence z celé hry. Sledujte princeznu a tajným východem v kapitánově kajutě zmizíte ve strojovně. S ventilem si raději moc nehraňte, ale za motorem s sebou seberte vzácný Phoenix Pinion, který ve hře moc nenačtete. Jděte do sousední místnosti a po souboji se Steinerem utečte pryč. Vyjedte zdviž na scénu a po prozrazení znovu pokořte Steinera

a jeho rytíře za pomoci Viviho silných kouzel. Při útěku budete muset znovu bojovat se Steinerem, který má za sebou bombu vyslanou královnou, ale protože je malého rozumu, bojuje s vámi namísto s ní, a proto se s celou lodí budete muset neodvratně poroučet k zemi.

## EVIL FOREST

Vyzkoušejte si novou dovednost ATE, v níž uvidíte Viviho a princeznu Garnet. U Mosca si hru uložte a vydejte se hledat ostatní. Dojděte až k Viviho a začněte se Steinerem souboj proti kytce, která vězní v květu





Garnet. Se Zidanem budete moci použít Trance, ale bohužel to na osvobození nebude stačit. Po krátkém rozhovoru květina uvězní i Viviho. Naštěstí může Vivi stále čarovat a jeho ohnivé kouzlo na květinu zabírá, tak by neměl být žádný problém ji udolat. Po osvobození Viviho květina z posledních sil vypustí otravný plyn, který ho zasáhne. Po následující stříhové animované sekvenci na lodi sejděte po schodech dolů, podívejte se na všechny 3 ATE a zajděte se podívat na kamaráda čaroděje, který odpočívá v místnosti napravo. Po rozhovoru se vydejte hledat Steinera, ke kterému se momentálně nedostanete. Jděte o palubu níže a vyzvěte Bakua na souboj, po jeho vyhrání budete moci všichni 3 loď opustit. Dojděte si pro Steinera a pro Viviho. Po odchodu Zidana poprosí Steiner Viviho o malou laskavost a získá tak nový útok Swd Mag, který lze použít, jen pokud je Vivi ve skupině. Pak už vám nic nebrání vydat se hledat princeznu. Před odchodem z lodi dostanete od Blanka jeho lektvar a pár rad, jak nastavit schopnosti. V lese u kašny se podívejte na ATE a vodou z kašny si obnovte vaše HP/MP. U Montyno si hru pro jistotu uložte. Pokračujte lesem dál, až v jeskyni narazíte na ve koukytku s červeným květem. Po zabítí bosse utíkejte před pavouky, dokud se nedostanete ven z lesa. Po rozhovoru vám dva mooglové v ATE osvětlí ovládání a používání jednotlivých věcí a od Montyho dostanete pišťalku, s jejíž pomocí budete moci kdykoli moogla na mapě zavolat.

### ICE CAVERN

Na mapě se vydejte na jih. Proběhněte až na konec jeskyně, na rozcestí. Nejprve jděte levou cestou osvobodit moogla Moise, pak se odehraje další

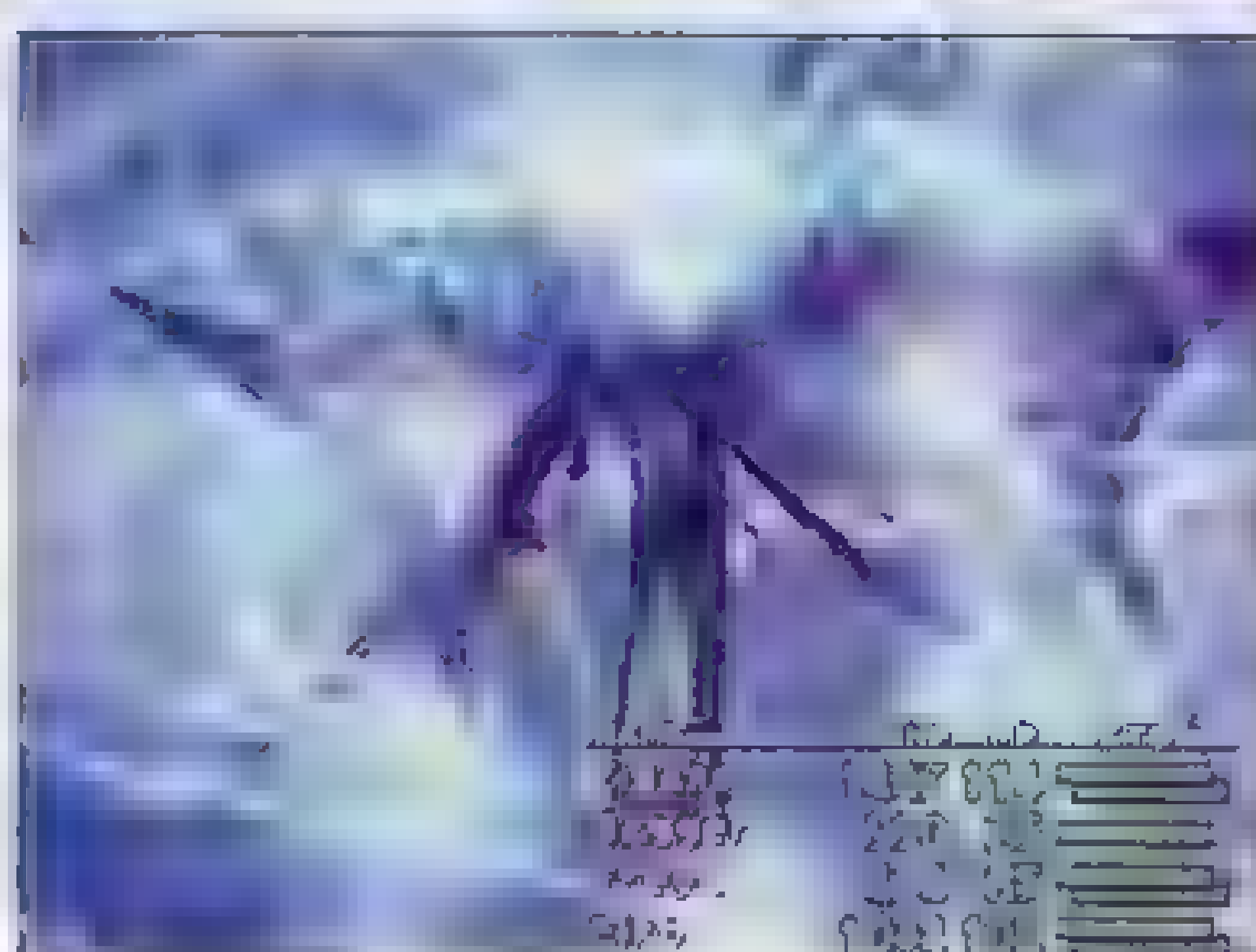
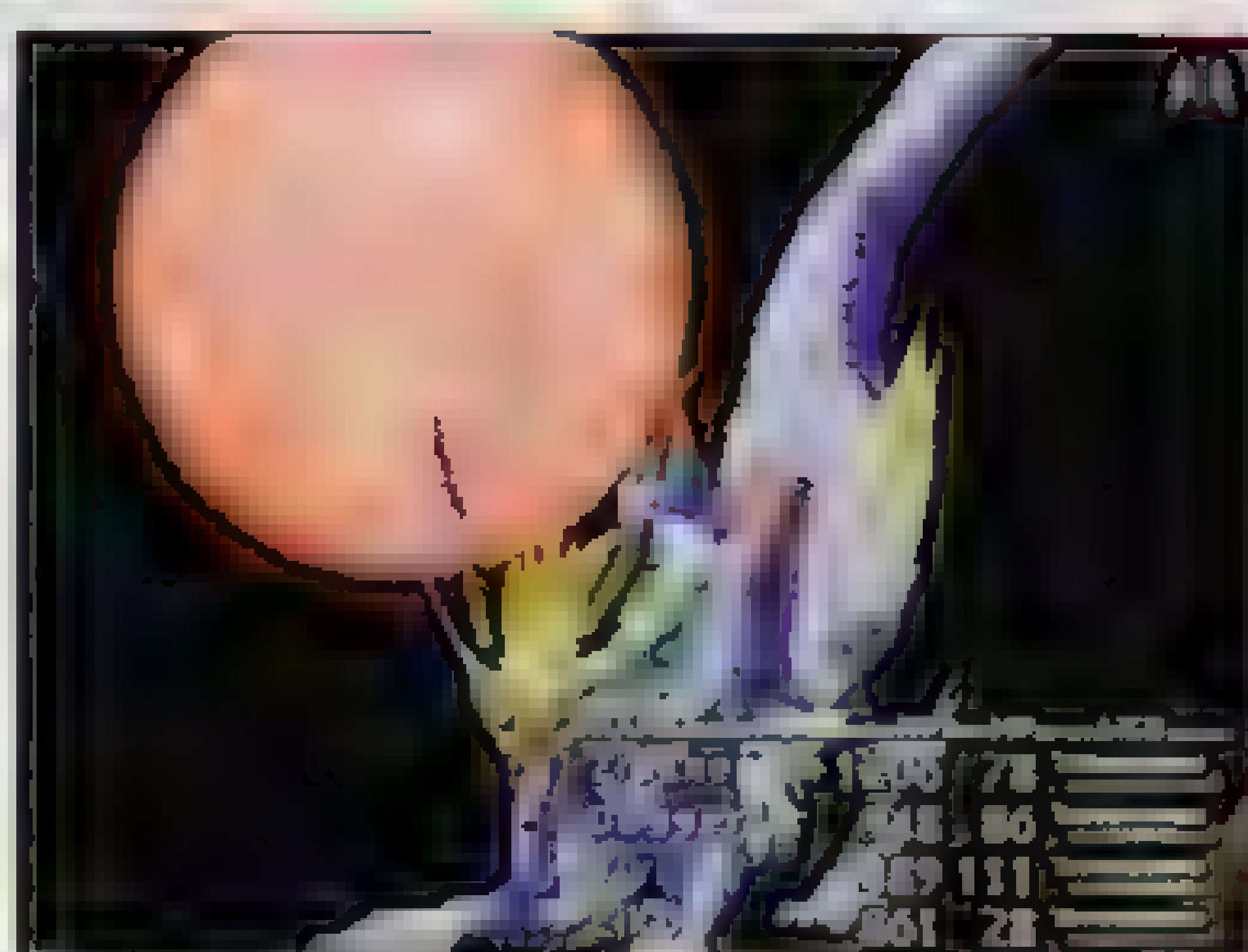
vyukové ATE. Pokud jste tak již neučinili, hru si raději uložte, a teprve pak se vydejte druhou cestou. Díky silnému mrazu odpadne celá parta, a proto musíte jít dá pouze se Zidanem. Jděte po cestě a v místnosti s vodopádem se odehraje souboj s bossem, prvním Black Waltzem. Nejdříve se zaměřte na přivolanou příšeru a pak na samotného čaroděje. Po jeho přemožení se můžete vrátit pro ostatní a s nimi odejít východem nad vodopádem. Aby se předešlo nechtěnému prozrazení, změňte si princezna jméno na Dagger

### MAPA

Po opuštění ledové jeskyně na vás čeká další dobrodružství ve městě ležícím severovýchodním směrem. Mezitím se však můžete zastavit v domku na kraji útesu a promluvit si s obyvatelem Morridem o kávě. Při běhání v lese můžete rovněž narazit i na jedno z přátelských monster.

### VILLAGE OF DALI

Po dlouhém dni to chce trochu odpočinku, proto se vaše skupinka odebere do hotelu, kde se po krátkém



dohadování uloží k spánku. Po probuzení zjistíte, že jsou již všichni pryč. V recepci si u Gummy (vážně se tak jmenuje) můžete uložit hru a vydat se směle na prohlídku města. V protějším domě najdete obchod se zbraněmi a v nejsevernější části vesnice i Viviho. Jděte do hotelu a zde se podívejte v ATE, kde je Dagger, a zavítejte do obchodu se zbraněmi. Popovídejte si společně s Dagger o Rubys a po skončení rozhovoru jděte do hotelu. Popovídejte si s princeznou, následuje ATE se Steinerem. Po skončení dialogů jděte pro Viviho, který už v mlýna není, ale z trubky vychází podezřelý zvuk připomínající pláč. Jděte do mlýna a v přední části místnosti si otevřete poklop, slezte po žebříku, na pošině sjeděte dolů. V další místnosti vyslechnete rozhovor únosců a uvidíte, jak odvádí Viviho. Nasledujte je a v místnosti s ve kým sudem najdete schovaného Kumopa, uložte si u něj pozici a pokračujte směle dál. V místnosti s přepravním pásem se vám podaří nařít a osvobodit Viviho. Za horními dveřmi se skrývá akorát tajemná misha a další PP. Sledujte vajíčka na přepravním pásu až do balířny. Na chvíli teď budete hrát se Steinerem. Doběhněte do domku pod skálou a počkejte, až se děda dobelhá za vámi. Vypijte si s ním šálek kávy a dostaňte z něj čas přiletu nákladní lodě, potom od něj můžete klidně odejít. Píchněte do sudu u lodi a po krátkém rozhovoru si to rozdejte



## PĚSTOVÁNÍ CHOCOBA

Po opuštění Lindblumu na prvním CD se můžete zastavit v Chocobo's Forest. Zde dostanete od mooga a Mene Gysahl Greens. Najděte na mapě stopy chocoba (jedny jsou hned před lesem) a na nich Gysahl Greens použijte. Při běhu chocoba, který se tímto stává vaším novým dopravním prostředkem, ale nejen to. S chocobou se vám tímto otevírají další skryté možnosti. Abyste mohli s vaším miláčkem běhat po celé mapě, musíte ho obdarovávat speciálními věcičkami, které ho naučí další dovednosti. Od základního chocoba, který běhá pouze po planině, se můžete propracovat až k zlatému (létajícímu) chocobovi, se kterým můžete letat nad lesem. S chycením chocoba se vám otevírá i další mezihra „Chocobo Hot & Cold“, v níž musíte v určitém časovém limitu najít a vykopat co nejvíce věcí. Za každý vykopaný předmět získáváte body, za které si pak můžete koupit některou z nabízených věcí. Zároveň s body získává váš chocobo zkušenosti a po dosažení určitého počtu zkušenostních bodů mu jenozobák zesílí a může kopat hlouběji. Pokud při kopání narazíte na věc zvanou

Stone With Pattern, dostanete automaticky od Mene Chocograph. V něm si pak vyberete, který poklad chcete kopat, a můžete se vydat na cestu

s dalším bossem, v pořadí již druhým Black Waltem. Po bitvě se skočte prospat do hotelu a ložit si hru. Po nalodění si Viví všimne podezřelé podoby s posádkou lodi. Zanechte ho společně s Dagger ve strojovně a jděte se podívat na Steinera. Jděte na můstek a kochejte se FMV animací. Po nástupu dalšího čaroděje na scénu nechte Dagger u kormidla a jděte si to rozdat s posledním z trojice bossů. Pak už jen eťte a eťte.

### LINDBLUM

Jak budete moci ovládat Z-dana, jděte pravými schody nahoru a zabočte vlevo do ložnice a u okna najete moogla Mogk ho. Vraťte se zpět k fontánce a jděte jižním směrem. V hospůdce narazí Zidane na starou známou, pojmenujte ji, a poté následuje několik rozhovorů, které zakončí další ATE výuka ovládání. V sousední místnosti čeká Moodon, až si u něho uložíte hru. Vyjděte ven z hotelu a severní cestou se můžete jít podívat do obchůdků, hlavně do obchodu se zbraněmi a do Synthetic Shopu, kde vám z jiných věcí udělají za menší peněz silnější zbraně a brnění. Vraťte se k hotelu a jděte k protějším domku - nádraží - a koukněte se v ATE, jak Viví nakupuje. Nastupte do



létající kabinky a jako cílovou stanici zvolte 1. možnost - Theater District, před nádražím jděte vlevo, po schodech dolů a porozhlédněte se ve zvonici (základna zlodějů), vraťte se zpět na nádraží a dejte 3. možnost - Lindblum Castle. Zde si zajděte popovídat se Steinerem, který čeká v ložnici. Po krátkém rozhovoru jděte zpět k výtahu, uslyšíte Dagger, jak zpívá (Me odies Of Life), bohužel nemáte oprávnění používat výtah, proto si musíte jít „vypůjčit“ oběk od spícího vojáka. Už vám nikdo nebude bránit, abyste se dostali vytahem za Dagger na věž. V dalekohledu si prohlédněte okolí a najděte na mapě 6 lokací. Po další odmačkávání textů na vás čeká opět trocha akce. Společně s Vivím, Freia a dalšími jste se zúčastnili soutěže o nejlepšího lovce, ve které musíte ve 12 minutách získat zabitím nepřátel více bodů než soupeř. Uložte si hru a jděte k letadélku. Od teď máte 12 minut, abyste nasbírali co nejvíce bodů, začínáte v divadelní čtvrti.

Nejdříve zabijte potvora, co obtěžuje staříka, a chvíli počkejte, než přiletí ke schodům pták, sejměte ho a potom jděte ze schodů do ú, kde na zábradlí čeká další pták na oškubání. Nakonec jděte k domu pod schody a zde si to rozdejte s poslední příšerou v této části města. Nyní leťte do obchodní čtvrti. Před hotelem uvidíte ptáka, který odnáší další příšeru, jděte dál a pták na vás zaútočí. Z domu na vás vyskočí hlodavec, tak ho nechte, ať si na vás vyláme zoubky, a pokračujte v lovu. Na náměstí zlikvidujte příšeru hodující na evu u nádrže a utíkejte dál levou cestou. Zbavte paní kňoura a u vchodu do kostela si promluvte s ptákem o znečišťování kulturních památek. Vraťte se na náměstí a utíkejte dál doprava (Vivího si zatím nevšímejte). Připravte se na souboj s bossem, naštěstí vám přijde na pomoc Freia, takže by neměl být problém ho porazit. V tuto chvíli byste měli mít přibližně stejné body jako vedoucí závodník, proto si raději leťte upevnit pozici do tovární čtvrti. Pokud se vám nepodařilo zvítězit, opusťte hru a zkuste to znovu. Po vydatné večeři a spánku si dojděte doplnit zásoby a vraťte se zpět do zámku. Výtahem sjedte do podzemí (Base) a z hradu odjedte vozítkem na levé straně. U moogla Montyho si uložte hru, promluvte si s vojáky u brány a můžete vyrazit do Gizamukey's Grotto, který je na sever od Lindblum Dragon's Gate.

### MAPA

Po opuštění Lindblumu se nám naskýtá první možnost získat svého chocoba (viz rámeček Pěstování chocoba), se kterým můžete v klidu cestovat po planinách bez možnosti být napaden soupeři. Před cestou do Gizamukey's Grotto se nejdříve zastavte pro další postavu v bažinách

### QU'S MARSH

Jděte po lávce až k mooglu, za ním projděte křovím a přijdete k podivnému tlustému stvoření s vypaženým jazykem (autor návodu se nedívá do zrcadla!), který se snaží chytat žáby. Chytněte jednu žabku a věnujte mu ji, tímto se z něj stává váš spolek a můžete si ho pojmenovat. Přijde se na vás podívat Quinův učitel(ka) a odvede vás k sobě do-





mů. Vezměte si Quinu do party a jděte si s ním nacytat pár žab k rybníčku. Vyjděte ven z močálů a pokračujte dál na sever do Gizamaluke's Grotto.

### GIZAMALUKE'S GROTTO

Vejděte do jeskyně a promluvte si s vojákem, který jediný přežil útok černých mágů. Od něj dostanete zvonek, se kterým pak zazvoňte u dveří. V následující místnosti máte jednoduchý úkol - vybit všechny čaroděje. Po úspěšné likvidaci dostanete další zvonek, se kterým otevřete dveře v prave části obrazovky. Mogmího kamarádka zůstá a uvězněna ve zvonu, využijte dárku od prodavačky z Lindblumu a věnujte Mogmímu Kupo Nut. Moguta je zblblá do Kupo Nutů jak školáčky z Lunetie a radostí zvon povalí. Z trunhy pod zvonek si seberte další zvonek a zazvoňte s ním u pravých dveří. Zde si promluvte s Mogutou a uložte si u Mogmího hru. Při odchodu z místnosti dostanete od Mogmího posvátný zvon, který použijte u levých dveří. Nyní už jen porazte vodní příšeru Gizamaluka

### GRAND CITADEL

Teď vás čeká pro změnu chvilka hraní za Steinera a Dagger. Promluvte si se strážemí u brány a vejďte do pevnosti. Promluvte si s Mary, stojící u východu, ta vás pošle za inženýrem. Toho najdete na pravo od brány, kterou jste přšli. Postupně si se všemi promluvte a pokuste se odejít východem vpravo. Zastaví vás stráž a po rozhovoru od ní dostanete propustku. U mooga a Grimiho si uložte hru, proheďte si mapu a nastupte do vlaku. Pohodlně se usadte a můžete jet.

### MAPA

Se Zidanem na vás čeká další úkol v Burmecii, tu najdete za pomoci mapy na sever od Gizamaluke's Grotto.

### BURMECIA

Proběhněte uličkou mezi domy a vyběhněte po schodech vpravo nahoru. Uvnitř domu leží u levých

dveří bedna, pokud máte problémy s existencí, raději se jí vyhněte, neboť je to maskovaná příšerka. Jděte dveřmi nalevo a utíkejte po balkoně do sousedního domu. Zde pomalu přejděte přes plošinku k truhle a cestou nazpět přeběhněte přes plošinu, která se pod vámi zřítí. Vraťte se na ulici a v domě vlevo přeběhněte přes spadlou plošinu. Bedna v patře je opět maskovaná příšera, proto si s ní zabojujte, nebo ji nechte být, jak chcete. Jděte do místnosti, přeskočte na druhý balkon a promluvte si s umírajícím vojákem. Ten vás nasměruje, kde máte hledat další zvon. Ten vyšfoukejte zpod postele a s ním pak otevřete velké dveře venku na balkoně. Jděte po schodech nahoru a na polorozbořeném prostranství vejděte do dveří vlevo. Po krátké animaci jděte ven a vyběhněte nahoru do patra. Levým oknem vlezte do sálu, a pokud si chcete zabojovat, tak si pohrajte s bednou. Vyjděte ven a za pravými dveřmi najdete Atla. Pokud jste mu doručili psaní, dostanete od něj Kupo Nut. Opusťte Atla

## EIDOLONI - POMOCNÉ SÍLY

Již od počátečních dílů nás světem *Final Fantasy* provázejí jakési ochranné bytosti, které se sice pokaždé jmenovaly jinak, ale účel měly stejný. Ochránit skupinku a pomoci jí svojí maličkostí k porážení nepřítele. U původních *FF* bylo vyvolání okamžité, tzn. že se vyvolaná příšera objevila ihned po zadání příkazu. U *Final Fantasy* 9 se vyvolaná příšera používá i jako štít a vyvíjela se společně s postavou, ke které by a momentálně přiřazena. Po vyvolání jí brání a svým „tělem“ a získávala tak zásahy místo jejího nositele. Nyní se vrací vyvolávání pomocných příšer k původnímu systému, avšak s menším omezením. Zatímco

dříve mohly Summony, Guardiany, Eidolony a kdoví koho ještě vyvolávat všechny postavy, teď tato výhoda náleží pouze tzv. vyvolávačům. Těmi jsou princezna Garnet (Dagger) a Eiko. Každá z nich má svoje vlastní Eidolony, které může vyvolat jenom ona.

**Eidoloni princezny Garnet** - Princezna má výhradně útočné Eidolony. Použít je má smysl jen na nepřítele se sníženou obranyschopností vůči konkrétnímu elementu. Nejsilnějšího z nich - Arka - získáte bohužel až těsně před koncem hry.

Jméno	Charakteristika	Jak jej získat
Ark	Vesmírný Eidolon - robot, útočící temnou silou	Po souboji s Hadesem přeměňte v legendárním Synth Snopu 2 Pumice Plece, vznikne Pumice
Atomos	Eidolon, který používá útok na bázi kouzla a Demie	Dostanete jej automaticky na začátku 3. CD od doktora Tota
Bahamut	Jeden z nejsilnějších Eidolonů, jeho útok není založený na žádném z elementů	Dostanete jej od Beatrix na 3. CD
Ifrit	Ohnivý panáček pekelného vzezření	Dostanete jej automaticky na začátku 3. CD od doktora Tota
Leviathan	Mořský had, libující si v přílivových vlnách	Před koncem 2. CD ho Garnet získá na záchranu matky
Odin	Zkázonosný Eidolon, přicházející z druhé strany, který svým mečem zabije vše živé	V aukční síni v Trenu získajte DarkMatter
Ramuh	Bůh blesků a hromů, útočící svojí bleskovou silou	Najděte a správně sestavte celý Ramuhův příběh v Pinnacle Rock
Shiva	Bohyně ledů a všeho studeného	Dostanete ji automaticky na začátku 3. CD od doktora Tota

**Eidoloni Eiko** - Eiko má bohužel pouze 4 Eidolony, ale s možností u Carbuncle a Fenriru změnit výsledný efekt držením určitého drahokamu. Po získání schopnosti

vyvolávat Phoenixe se v závislosti na počtu Phoenix Pinionů v inventáři zvyšuje šance, že když všechny vaše postavy zemřou, přiletí automaticky Phoenix a zachrání vás.

Carbuncle	Nejroztomilejší Eidolon ve hře, který vám kouzlem Reflect zrovna dvakrát nepomůže (s Emeraldem urychlí ATB kouzlem Haste, s Diamondem nechá celou skupinku zmizet kouzlem Vanish a z Moonstonem zvýší obranyschopnost proti fyzickým a magickým útokům)	Eiko ho osvobodí z Ifa Tree
Fenrir	Kamenný obr s těžkou rukou, která soupeře doslova katapultuje do nebe (s Maiden Prayerem je soupeř zasažen silou větrného útoku)	Už při prvním setkání ho má Eiko u sebe
Madeen	Nejsilnější Eidolon Eiko, jeho útok není založený na žádném z elementů	V Trenu ho získajte na aukci Ribon V Trenu ho získajte na aukci Ribon
Phoenix	Mystický pták, jež údajně povstane z popela. Zasáhne nepřítele svým ohnivým dechem a zároveň oživí všechny vaše mrtvé postavy; Schopnost vyvolat jej vám dá předmět Phoenix Pinion	Schopnost vyvolat jej vám dá předmět Phoenix Pinion

Samotní Eidoloni se objeví při prvním vyvolání, při dalším jejich zavolání se objevují náhodně. Každý má tedy dvě animace, delší a kratší. Při kratší animaci se dosáhne menšího účinku, ale použitím dovednosti Boost se síla Eidolonů

zvýší. Další metoda, jak sílu zvýšit, spočívá v tom, že si Eidolon vezme z vašeho inventáře pár drahokamů, ze kterých vzešel.



## JEŠTĚ PÁR RAD DO HRY

1. Pokud budete bojovat s nemrtvým protivníkem (zombie, kostívec atd.), pamatujte si, že to, co pomáhá přežít vám, je může zabít. Například na konci 2. CD se utkáte v Life Tree s nemrtvým bossem. Toho nejjednodušeji zničíte kouzlem Life nebo použitím Elixiru.
2. Pokud se chcete určitou schopnost z předmětu naučit rychleji, vezměte si další předmět s touto schopností. Z skané AP se takto násobí.
3. Ukládejte vždy, když je to možné. Nespoehete na to, že vám nikdo nemůže vykosť celou partu na jednou.
4. Hrajte mezihry, za odměnu zde ziskáváte věci, které jinde nenajdete, a pro vyřešení některých postranních úkolů jsou nezbytné.
5. Na rozdíl od FF VIII zde hraní karet není tak potřebné. Kromě jedné výjimky zde karty prakticky nevyužijete, ale jejich hraní může být občas zábava.
6. Pokud se chcete vyhnout zbytečným soubojům na mapě, chytte si svého chocoba. Pokud si ho vytrnujete, můžete s ním i létat a hledat vzácné předměty a zbraně.
7. Podaří-li se vám úspěšně dokončit postranní úkol, ve kterém máte najít 13 starých mizer a dozvědět se, že královně v Trelu, dostanete klíč, který vám umožní, že ho neprodáte nebo se ho jinak nezbavíte. Vlastníte při zakončení hry tajnou FMV scénu. Zjednotíte celou a u titulu „The End“ stisknete **[X]**, **[Y]**, **[Z]**, **[A]**, **[B]**, **[C]**, **[D]**, **[E]**, **[F]**, **[G]**, **[H]**, **[I]**, **[J]**, **[K]**, **[L]**, **[M]**, **[N]**, **[O]**, **[P]**, **[Q]**, **[R]**, **[S]**, **[T]**, **[U]**, **[V]**, **[W]**, **[X]**, **[Y]**, **[Z]**. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte signál. Stisknete **[X]** a můžete hrát Blackjack.

a v druhých dvou seberte zbraň pro Freiu. Pokud jste si hru neuložili, učinite tak, protože vás čeká finálový souboj na 1. CD. U paláce zvolte nejprve první a pak druhou odpověď. Po vyhrání, či spíše přežití souboje s Beatrix si uložte hru a pokračujte na 2. CD.

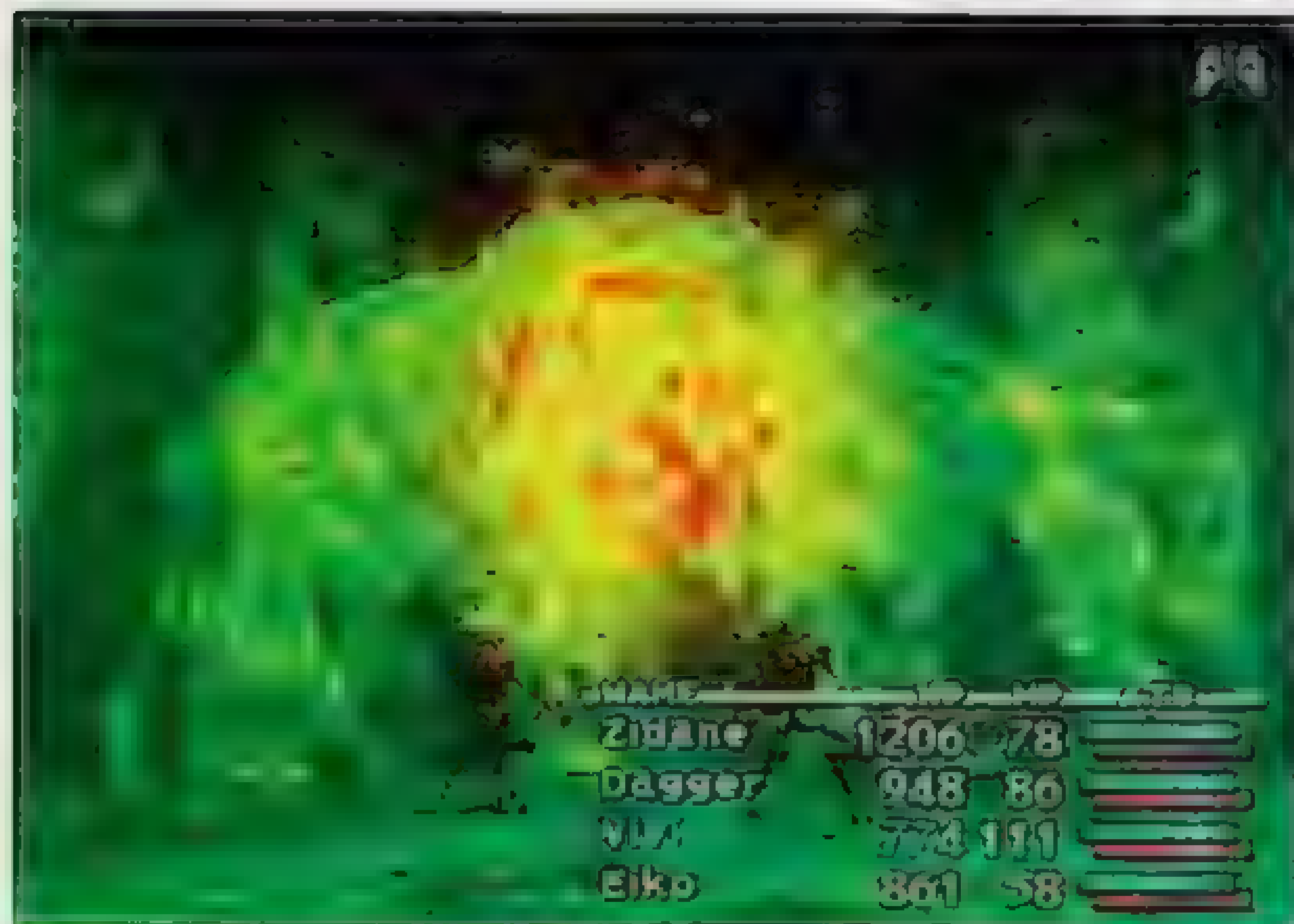
## 2. CD

## NA CESTĚ

Začátek druhého CD se otevírá ve vlaku, jedoucím do South Gate. Po příjezdu Dagger a Steiner na nádraží jdete do nádražní restaurace a nechte Steinera prohlédnout si mapku. Zeptejte se obsluhy za pultem na příjezd dalšího vlaku do Alexandrie. Nějaký vlak právě přijel, proto se jdete podívat na nástupiště. Uvidíte Cinnu a Marcuse, jak jdou do restaurace. Následujte je do baru a zde si promluvíte se Steinerem a ostatními. U Mazny si uložte hru, protože se budete

## TRENO

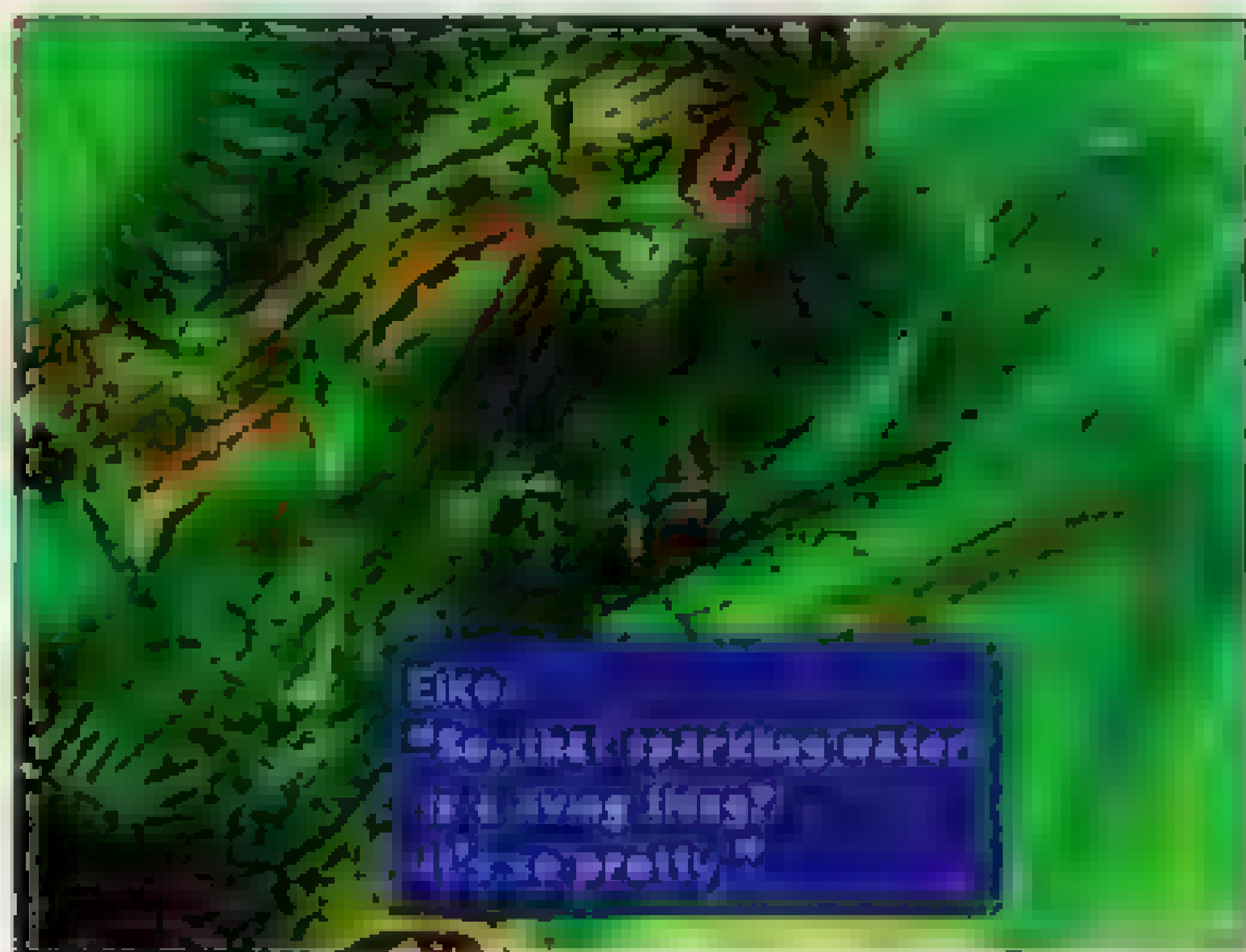
Po vstupu do města se dejte vlevo a pak sejděte věžičkou dolů. Po levé straně se nachází obchod, ve kterém si můžete nechat přeměnit vybavení. Dále na sever je dům královniny sběratelky mincí. Směrem na jih se dostanete ke karetní hale, kde si můžete nakoupit pár karet (a hned je taky prohrát). Utkejte dá doprava a vyběhnete před obchodem se zbraněmi a ostatním vybavením. Dokupte si zbraně a jděte dál na sever, kde narazíte v aukční síni na Dagger. Pokud máte přebytek peněz, můžete zkusit koupit některé z unikátních předmětů. Cestou zpět odbočte do uličky napravo, ve věžičce vyplašíte Mogricha a rovnou si



muset opět utkat s Black Waltzem. Po chvíli přijede vlak do Alexandrie, nastupte do něj a promluvíte si s pasažéry. Po cestě dodělejte posledního z Waltzů a po příjezdu na nádraží jdete na rozcestí, ze kterého se můžete vydat buď vlevo do Dali, a nebo přes rozbitý most do Trelu. Vydejte se tedy pravou cestou přes most do Trelu. Pokud budete mít štěstí, můžete na mapě natrefit na dašho z kamarádky nepřátele, který je k vidění jen v noci.

u něj uložte hru. Jděte do hospůdky a zde se vydejte společně s Marcusem pro Supersoft. Po návratu od doktora Tota zamiřte do věže na konci címburí a po točitých schodech vyběhnete až nahoru, kde si vezměte z truhly Supersoft. Po vzpomínce na dětství princezny Garnet odejdete tajnou chodbou. U moogla Mochose si hru uložte a v chodbě nalevo přehodte páku. Jděte zpět k moogloví a v druhé chodbě nejprve zatáhněte za tahadlo a pak zastavte obří ko-





bylku druhou pákou. Při jízdě se kobyłka na jednou zastaví, budete se muset utkat s daším bossem, který naštěstí není tak hrozný, jak vypadá, a po chvíli vezme do zaječích. Bohužel se povede Zornovi a Thornovi všechny tři chytit. Následuje opět hra za Zidana a jeho partu, ti se nyní musejí vydat do Cleyry mohutným stromem, který je skrytý pod větrným vírem.

### CLEYRA

Dojdete až k zavřeným dveřím, které si otevřete pákou vpravo na schodech. V místnosti se stromkem vyrůstajícím uprostřed jeskyně prohledejte pořádně zem a pokračujte v prozkoumávání. Doběhněte až do slepého ramene, kde vstřete ruku do díry, tím se přesměruje tox pisku a budete se moci dostat do další jeskyně. Jděte zpět, ale vylezte po rostlinách do otvoru. Dírou ve stromě se dostanete k mooglovi Monevovi a od něj si to namířte přímo do kopečka. V místnosti s písečnými víry se dostaňte za pomoci vírů na druhý konec místnosti. Po žebříku vylezte do osady Cleyra. Po prohlídce města se jdete podívat po nějakém tom ubytování. Před hotelem vás dosti nne vyděšený strážný a požádá vás o pomoc, protože písečný mravenec unesl dítě, prince Pucka. Ihned po souboji, jakmile budete moci ovládat Freiu, si zajděte popovídat s králem a po rozhovoru se vraťte do písečných jeskyní, kde na vás čekají nepřátelé. Probojujte se až k mostu a po návratu do osady si u Mopliho, který se přesunul na bojiště s obřím mravencem, uložte hru. Dovedte rodínku do bezpečí paláce (odpovědi 2, 2, 2) a po rozhovoru s Puckem si to běžte podruhé rozdat s Beatrix. Naodi si vyslechněte rozhovor královny s Beatrix a na cestě k vázám si uložte hru u Serina. Z lodí se dostanete za pomoci váz pod schody.

### UTĚK

Rozhoupejte klec a po ochozu doběhněte k žebříku, vylezte po něm a dejte se dohromady se zbytkem party. Nyní vám začne odečít třicet minut, ve kterých musíte stihnout zachránit princeznu. Pokud máte silnou skupinku a sebevědomí, můžete si zkusit v knihovně zabojoval proti bossově se zhruba 20.000 HP, který se ve hře vyskytne pouze dvakrát. Utíkejte k fontánce u přístavu a horní cestou se dostanete do hradu, vyběhněte po schodech a utíkejte až do dveří vespod místnosti. Vyběhněte po schodech nahoru a vejďte do dveří, ze kterých vyběhla Garnet při prvním setkání. Jděte rovně a dostanete se do ložnice, kde svícem u krbu otevřete tajnou chodbu. Přejděte po točně, seběhněte po schodech dolů a na



směrové růžici se dejte na sever. Porazte otravné šašky, z oltáře seberte Dagger a přijďte do ložnice a znovu se utkejte s Beatrix, ta se po ujasnění poměru a záměru královny přidá na vaši stranu. Po souboji královny vás čeká další souboj, tentokrát bude boovat Freia a Beatrix s přerostlým psem. Po jeho zabítí budete opět přepnuti na Zidanovu partu a s ní utíkejte co nejrychleji z hradu. Při cestě z hradu vás napadne další bažinná příšera, skončujte to s ní co nejdříve a ujděte vstříc svobodě. V následující sekvenci uvidíte, jak si královna najímá žoldáky, aby sebrala princeznu Garnet její drahokam.

### PINNACLE ROCKS

Po rozhovoru s Ramuhem dostanete za úkol najít 5 ztracených příběhů. Vraťte se zpět do místa setkání, zde najdete první část příběhu. Jděte zpět k Montymu a ve vodě za jeho domečkem se ukrývá další část příběhu. V dalším obraze se ukrývá Ramuh u bedýnky ve vodě. Utíkejte vodou směrem po proudu a u odtoku se skrývá předposlední část příběhu. Po kmeni vyběhněte nahoru a po něm utíkejte do lokace s Montym, zde je pátá a poslední část skádačky. Po kmeni se dostanete až před jeskyni, kde vás čeká úkol složit příběhy ve

## SPRÁVNÉ ODPOVĚDI NA KVÍZ

Ve hře se můžete, převážně v lesích, setkat s nepřitelem, který si říká „Ragtime Mouse“. Ten vám položí otázku, a pokud na ni správně odpovíte, odmění se vám penězi nebo zkušenostními body. Otázky jsou pokládány v náhodném pořadí. Po zodpovězení všech 16 otázek se setkáte s myšákem a po 17 ho máte možnost konečně porazit.

### ODPOVĚDI ŠPATNÉ

The War in Lindblum started in the year 1600?  
„I want to be your Canary“ was written by Lord Afon

The theater ship Prima Vista was built in Artania Shipyards

Fossil Roo is a tunnel that connects Treno and Alexandria

Only one desert exists in the entire world.

Conde Petie is a village of Goblins.

Prima Vista means Love at First Sight.

Bobo Bird is a bird that brings you fortune.

### ODPOVĚDI SPRÁVNÉ

Chocobo forest is located between Lindblum and South Gate.

Berkmea Cable Cars have been running for 8 years

Lindblum Castle is larger than Alexandria Castle.

Some Mu's are friendly and don't attack.

Treno's Cafe, Card Carta, is members only  
You can defeat Ragtimer.

The Theater ship Prima Vista uses Mist as source of energy.

Lindblum's Air Cabs operate around the clock





správném pořadí (Beginning, Cooperation, Silence a Hero). Pokud jste správně zadali pořadí jednotlivých částí, Ramuh se k vám připojí a Dagger bude mít schopnost přivolávat Eidolony na pomoc (viz rámeček Eidoloni - pomocné síly).

### NÁVRAT DO LINDBLUMU

Vracíte se do zdemolovaného Lindblumu, zde s v nótě uložte hru a jděte k fontánce.

Zde se opět setkáte s ministrem Artaniou, s ním pak odjedete k Cidovi. Od Regenta dostanete 3000 gilů na výzbroj a uko. zastavít Kuju, který dodává královně Branne zbraně. Nakupte si zásoby, a až budete připraveni, jděte to říci človíčkovi, který čeká u fontánky.

### MAPA

Podle legendy se nachází vchod do podzemí kdes v bažinách, proto si to nasměrujte rovnou do Quino

vých bažin. U žabího rybníčku najdete Quinu, ten bohuže. nic neví, proto se zeptejte jeho učte. Od ně, se toho taky moc nedozvíte, pouze to, že vchod by měl být někde v křoví. S průzkumem začněte za domkem.

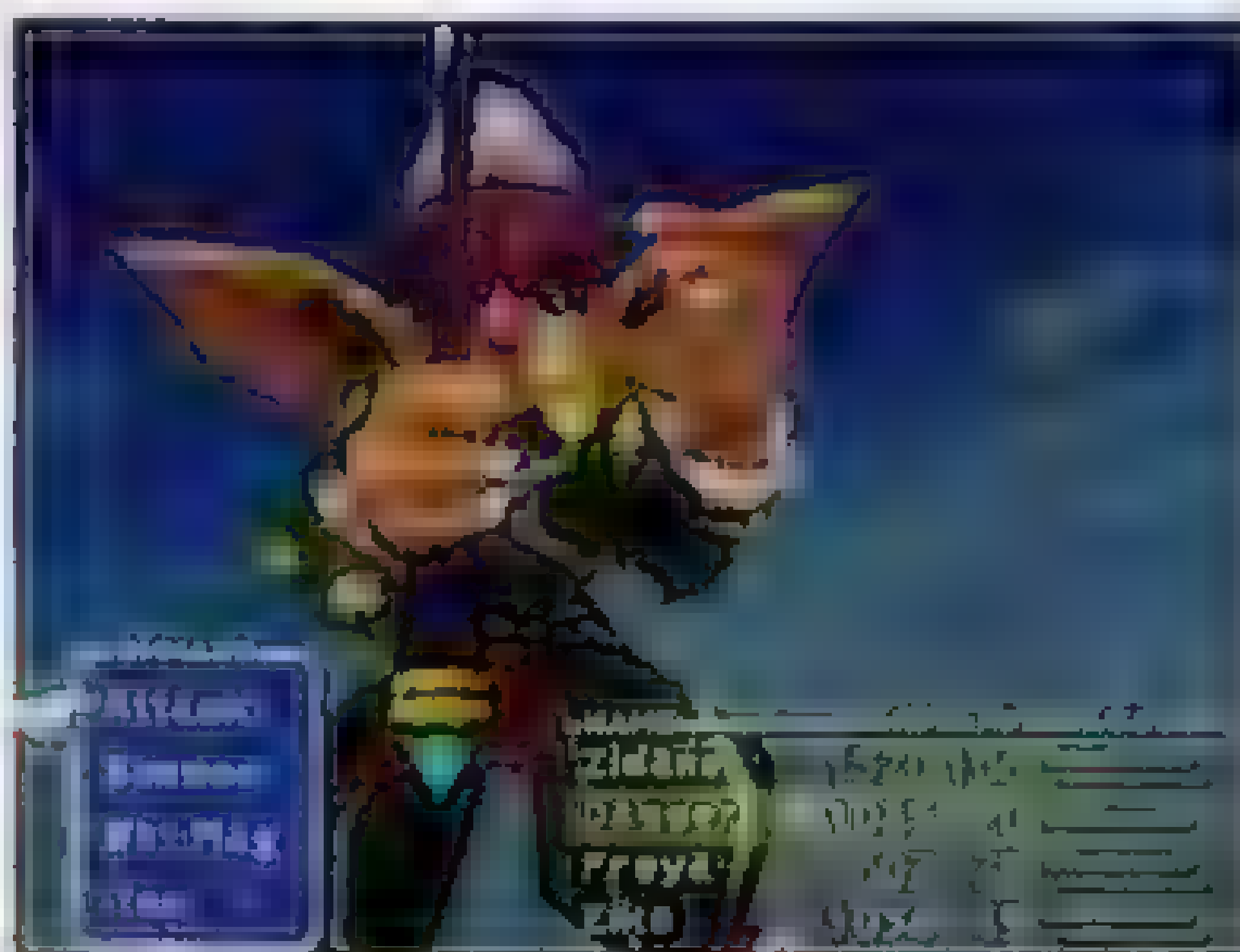
### FOSSIL ROD

Po vstupu do jeskyně na vás bude čekat malé překvapení. Jděte dál a za zatáčkou vyjede chariot. Utíkejte před ním až na konec chodby, po jeho pádu do propasti se objeví na scéně Lan', našata královnou, aby sebrala přívěšek princezny Garnet. Vypořádejte se s ní a pokračujte v cestě. Utrhněte kytku a nalákejte na ni přepravní kobyliku. Uložte si hru u Mogkího, promluvte si s hledačem pokladů a odjedte kobylikou horní chodbou. Sepnutím spínače se přehodí první výhybka, naskočte na autobus a stejně tak přehodte i druhou výhybku. Kobylika vás teď zaveze

k prvnímu přepínači, vraťte jej do původní polohy a zamiřte zpět k hledači pokladů. U Mogkího si uložte hru a spodní chodbou se dostanete k dalšímu kopáči. Páky od výhybky si nevšímejte a dojedte až k otevřenému prostranství, kde po víně přelezte do jeskyně napravo. Výměnou za Potion vám propůjčí kopáč své archeologické kladívko a s ním můžete osvobodit v zadní části horního patra moog a Kuppa. Po odchodu z jeskyně zamiřte po víně nahoru a přehodte páku k výhybce od východu. V pravé dolní části obrazovky na eznete cestu, kterou se dostanete pryč z jeskyně.

### MAPA

Ocitáte se poprvé v další části světa, nazvané Outer Continent. Vaše první kroky by měly směřovat do města Conte Petie, které vypadá jako most.



## SEZNAM SKILLŮ QUINY

### Název skillu

1000 NEEDLES  
ANGEL'S SNACK  
AQUA BREATH  
AUTO LIFE  
BAD BREATH  
DOOM  
EARTH SHAKE  
FROG DROP  
FROST  
GOBLIN PUNCH  
LIMIT GLOVE  
LEVEL 3 DEF-LESS  
LEVEL 4 HOLY  
LEVEL 5 DEATH  
MAGIC HAMMER  
MATRA MAGIC  
MIGHTY GUARD  
MUSTARD BOMB  
NIGHT  
PUMPKIN HEAD

ROULETTE  
TWISTER  
VANISH  
WHITE WIND

### Popis

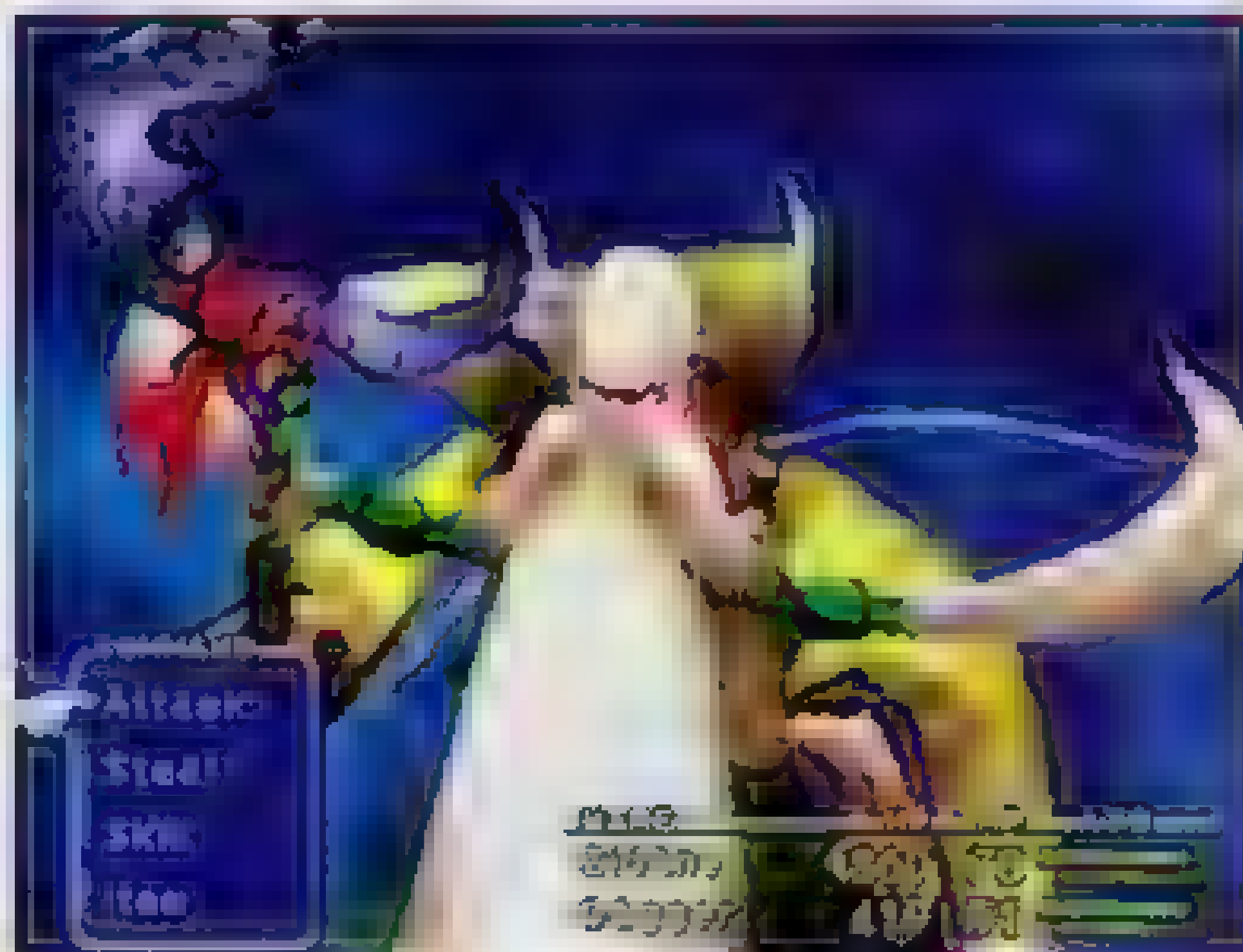
ubere nepříteli rovných 1000 HP  
použití léku na celou vaši skupinu  
vodní útok na všechny nepřátele  
po smrti se postava automaticky ožíví  
způsobí zmatení, temnotu, otravu, zpomalení a zmenšení  
odpočítá do nuly a poté způsobí smrt  
seslání pozemního útoku na všechny nepřátele  
ubere nepříteli HP v závislosti na počtu chycených žab  
zmrazení  
neelementární fyzický útok  
neelementární útok, pouze pokud HP je 1  
sníží obranu, pokud je úroveň soupeře dělitelná 3  
nebeský útok na nepřátele, jejichž úroveň je dělitelná 4  
nepřítel s úrovní dělitelnou 5 zemře  
sníží MP soupeře, použitelné i na bossa  
sníží HP na 1  
zvýší obranu před fyzickým a magickým útokem celé skupině  
způsobí horkost  
pošle nepřátele spát  
ubere soupeři počet životů rovnající se rozdílu vašeho  
maximálního a současného počtu HP  
náhodně vybere oběť, na kterou se s smrtí  
vzdušný útok na všechny nepřátele  
po zmizení nelze být napaden fyzickým útokem  
obnoví část HP celé skupině

### Koho sníst

Cactuar  
Ironite, Mistodon, Behemoth, Epitaph  
Axolotl, Sahagin  
Stilva, Yan, Gimme Cat, Carrion Worm, Cerberus  
Malboro, Worm Hydra, Anemone  
Ash, Veteran  
Earth Guardian, Shell Dragon, Adamantoise  
Gigan Toad  
Chimera, Kraken, Wraith  
Goblin, Goblin Mage  
Mandragora, Axe Break, Jabberwock, Blazer Beattle, Mjollnir  
Lamia, Grand Dragon, Ochu, Lizard Man, Sand Scorpion  
Feather Circle, Torama  
Draco Zombie, Lich, Whale, Zombie, Stropper  
Magic Vice, Ring Commander  
Zaghnol, Armstrong, Trick Sparrow, Ogre, Dragon Fly  
Myconid, Serpion, Ant Lion  
Bomb, Grenade, Vepa  
Grim Lock, Nymph, Seeker Bat  
Hedgehog Pie, Lady Bug, Basilisk, Skeleton, Yeti, Python

Zombie, Hectoeyes, Ghost  
Abaddon, Red Dragon, Tiamat  
Vice, Hornet, Drakan, Tro  
Zuu, Griffin, Garuda, Zemzelett





### CONTE PETIE

Vítejte v Conte Petie. Jděte chodbou vpravo, promluvte si s obyvatelem a zajděte se podívat do obchodu s předměty. Za ním najdete krámk se zbraněmi. U Moqmatta si uložte hru a vyjděte po schodech nahoru, promluvte si s Vivím a vraťte se do obchodu. Zde narazíte na černého mága, Viví se za ním rozeběhne ale nedostihne jej. Promluvte si s vesničany a vydejte se hledat vesnici černých mágů. Ta se maskuje jako malý lesík ve velkém lese, na východ od Conte Petie.

### BLACK MAGE VILLAGE

Při vstupu do začarovaného lesa, kde se opakuje jedna stejná lokace, uvidíte kouzelníka, jak utíká pravou cestou. Následujte ho a 3x jděte cestou vpravo, potom vlevo. Znovu uvidíte kouzelníka, ale nechoďte za ním, jděte cestou vpravo. Nyní se nacházíte ve vesnici černých mágů. Běžte vpravo a u moogla Mogrya si uložte hru. Vstupte do domku s chocobem na dveřích a promluvte si s Quinou a jeho obyvateli. Vraťte se zpět na rozcestí a jděte do domku v horní části. Pokračujte dál a v jednom ze sousedních domků naleznete Dagger. Zde se nachází Synthetic Shop. Nalevo od domu je hřbitov, kde by měl být Viví. Jděte na hřbitov. Na hřbitově si promluvte s kouzelníky a jděte do hotelu, kde už na vás čeká Viví. Po odchodu z vesnice se vraťte do Conte Petie.

### CONTE PETIE

U krámk se zbraněmi si promluvte s dvojčaty o podmínkách vpuštění do hor. Abyste byli vpuštěni, musí vás oddat kněz, který se prochází v uličce, kde bývá chlápek se psem. Po obřadu si zajděte za dvojčaty a cestu máte volnou.

### MOUNTAIN PATH

Seznamte se s Eiko, novým členem vaší tlupy. Vyvezte po vlně na skálu a utíkejte doprava, kde seberte modrý kámen ze sochy. Vraťte se zpět a pokračujte dál napravo. Vyvezte po kořeni stromu a ze sochy vylopujte červený kámen. Slezte do údolí a zamiřte do jeskyně. Dojděte k mooglovi, cestou vpravo se dostanete k obřím kameni, do něhož vložte červený a modrý kámen. U Suzuny si hru uložte a připravte se na souboj s bossem. Po likvidaci obra se ze sochy seberte žlutý kámen a zamiřte k domovu Eiko cestou vpravo. Na rozvětveném kmeni vás pravá cesta doveze k zelenému kameni a ten společně se žlutým kamenem vložte k červenému a zelenému. Jděte zpět



a pokračujte v cestě k domu Eiko. Na mapě se dejte na severovýchod směrem k rozvalinám.

### MADAIN SARI

Po skončení rozhovorů si prohlédněte ATE a jděte cestou vlevo promluvit si s Vivím. Koukněte se na ATE a zavězte do domu. V následující ATE pomozte Eiko při vaření, moogly rozdělte dle libosti a po dání ATE jděte k jeskyni na sever od fontánky. Moogly vám zakáží vstup, proto běžte za Morisem (moogly u domku) a promluvte si s ním. Následujte jej, a aby vás pustil dál, musíte dojít pro Dagger. Nechte Dagger s Morisem u Stěny Eidoonů a skočte se podívat, jestli už je oběd hotový. Po obědě sklidíte nádobí ze stolu a jděte se připravit na cestu do Ifa Tree. Po krátké konverzaci se automaticky přenesete na mapu. Vraťte se do místa, kde jste sebrali po souboji s bossem žlutý kámen a cestou vlevo vyjděte na druhé straně hor. Před vstupem do stromu s hru raději uložte.

### IIFA TREE

Vchod je uzavřen síťovým polem, proto se musíte spoříhnout na schopnosti Eiko. Utíkejte po stromě, dokud nenarazíte na moogla Mocchino. Vstupte na kulatou plošinu, která vás svezde dolů. Probojujte se až ke stonku, kde se odehraje krátká sekvence prokládaná souboji. Po přijetí do samotného nitra stromu si promluvte se všemi postavami a jděte se podívat do údolí nalevo. Poté, co se objeví příšera, jděte pomocí Dagger a připravte se na souboj s (k jeho smůle)



nemrtvým bossem, stačí na něj hodit jeden elixír a máte vystaráno. Po návratu z nitra stromu přijde moogly Moco, aby upozornil Eiko na dění v jejích domově, proto se tam vydejte za ním.

### MADAIN SARI

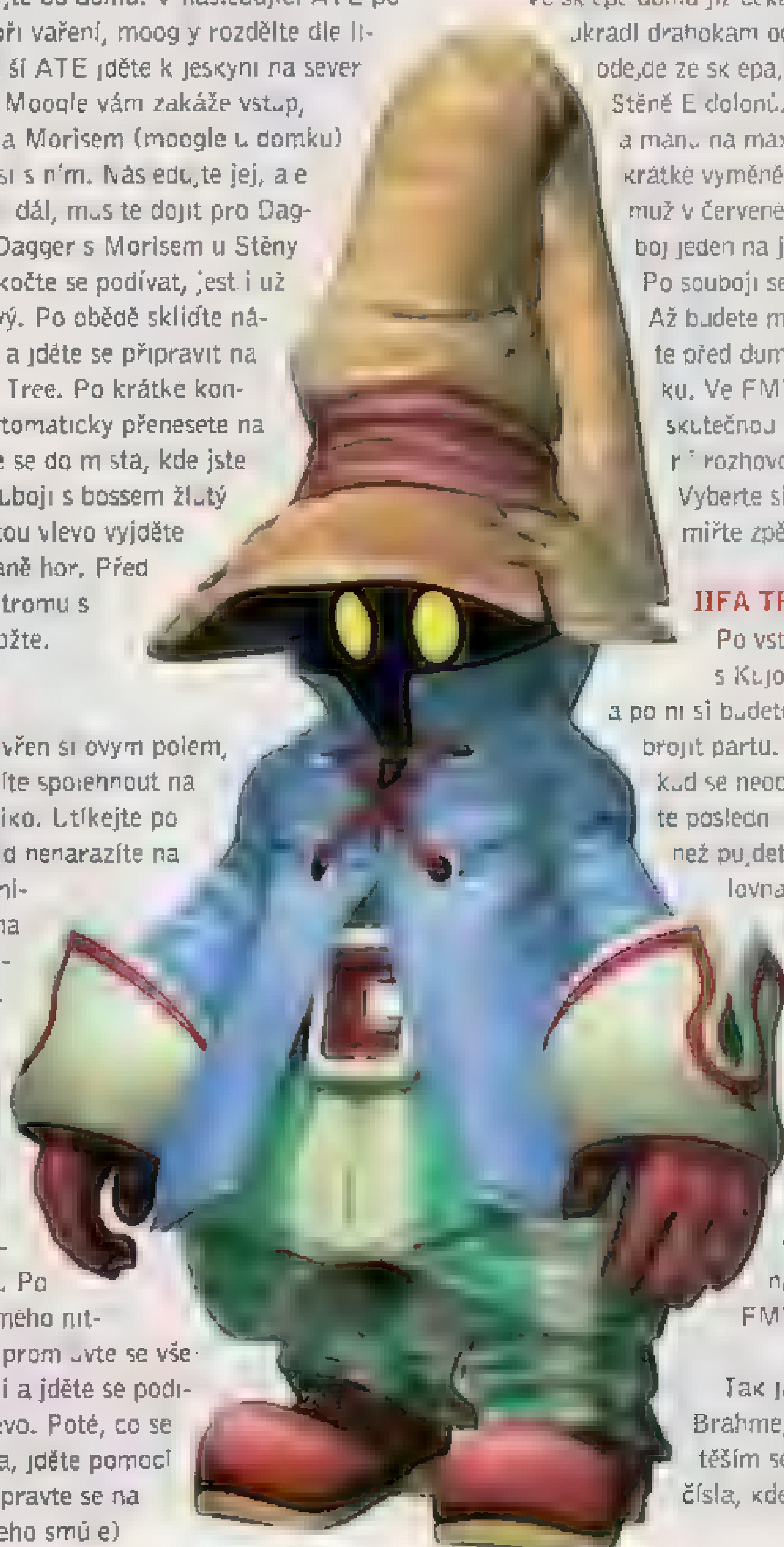
Ve skřepě domu již čeká Eiko, které neznámý zloděj ukradl drahokam od dědečka. Poté, co Eiko odejde ze skřepy, ji někdo unese a odvieče ke Stěně Eidoonů. U Morise si doplňte životy a manu na maximum a vstupte dovnitř. Po krátké výměně názoru se na scéně objeví muž v červeném klobouku. Následuje souboj jeden na jednoho mezi ním a Zidanem. Po souboji se vraťte za Eiko do skřepy. Až budete moci opět Zidana ovládat, jděte před dům, kde uslyšíte známou písničku. Ve FMV sekvenci uvidíte na odců skutečnou matku Dagger a po dání seriálu rozhovorů se k vám přiblíží Amarant. Vyberte si charakter do skupiny a zamiřte zpět do Ifa Tree.

### IIFA TREE

Po vstupu se odehraje animace s Kujou a jeho Stříbrným drakem a po ní si budete moci opět pozměnit a prezbrojit partu. Utíkejte po známé cestě, dokud se neodehraje další scéna. Nyní máte poslední možnost přeskupit partu než půjdete za Kujou. Bohužel, se královna Brahne rozhodla zničit Kujou a tímto si vykrkla nad sebou ortel smrti. Hned, jak budete opět ovládat Zidana, koukněte za strom, kde je ukryt Mocchi, u něhož si nru a utíkejte pořád z kopce dolů, dokud nenajdete Dagger. Ta osvobodí Eidoona Levathana, ukrytého v aquamariynu, a pak už jen následují dialogy prokládané FMV sekvencemi.

Tak jako končí život královny Brahne, končí i první díl návodu, těším se na další sledování u příštím čísle, kde bude dokončení návodu. ■

Lukáš Kolínský





**TAHLE UŽ TROCHU STARŠÍ HRA OD SQUARE VÁM ČINÍ VELKÉ PROBLÉMY, A TAK NEZBYLO NEŽ NAPSAT KOMPLETNÍ NÁVOD. TAHLE HRA SI TO ZASLOUŽÍ. FINAL FANTASY TO NENÍ, ALE HRAJE SE DOBŘE.**

# Parasite Eve II

## DISK 1

**SEPTEMBER 4TH 2000**

### 8.18 PM - MIST BUILDING

Až se vyřídíte na střelnici, jděte za Piercem a po rozhovoru se zajděte poinformovat do muničního skladu k Jodie o systému bodování a nákupu zbraní. V polici na parkovišti si seberte lahvičku (Bottle) a potvrďte Piercovi, že jste připraven.

### 8.56 PM - AKROPOLIS TOWER

Projděte prosklenými dveřmi a proběhněte halou do druhé chodby s výtahy. Od vojáka z jednotky SWAT získáte klíč od restaurace, na lavičce před sochou seberte ozdravující kapsli a doplňte munici z bedenky. Schody nalevo se dostanete k restauraci, před níž právě hoduje přišera na dalším vojákovi z jednotky SWAT. Zabijte ji a vstupte do restaurace. Zde zlikvidujte další přišeru, seberte ze stolu vědecký magazín (Scientific Journal) a z přišery s vydolbněte implantát (Metalic Implant). Po odchodu z restaurace se jděte ohlásit telefonem svému týmu. Jděte zpět do restaurace a pootevřenými dveřmi se dostanete na chodbu, ve které je na stěně krabice s modrým klíčem (Blue Key). Za druhými dveřmi se nachází kontrolní místnost, kde si pozorně prohlédněte nástěnkou. Na monitoru si prohlédněte okolní pasáže a před odchodem z místnosti vložte modrý klíč do panelu. Tím se vám otevrou dveře od eskalátoru a cesta dál je volná. Poslední dveře na chodbě vedou ven z budovy, kde u dveří leží láhev s vodou. Oběhněte fontánu a mrtvoice u eskalátoru vezměte protilátky. Vyjedte eskalátorem na vyhlídkovou terasu a z mrtvoly na lavičce svlékněte vestu (Tactical Vest). Odjedte druhým eskalátorem,

seberte mrtvoe v rohu samopal a vstupte do kostela. Ze země seberte červený klíč (Red Key) a jděte k druhým dveřím. Za nimi je bomba ukrytá v soše. Dvakrát prozkoumejte zamčené dveře a najdete černou kartu (Black Card). Jděte zpět do kontrolní místnosti, kde k modrému klíči vložte červený. Z fontánky se vypustí voda a ze dna si můžete vyložit granátomet. Vezte do branky před kostelem, na panelu zadejte kód z not (561). U telefonu si uožte hru a pořádně se na bosse vyzbrojte. Utíkejte po ochozu až k výtahu, pak se vracejte zpět a šílený pyroman s mečem vám skočí do cesty. Po jeho zneškodnění už jen stačí vyjet výtahem nahoru.

**SEPTEMBER 5TH 2000**

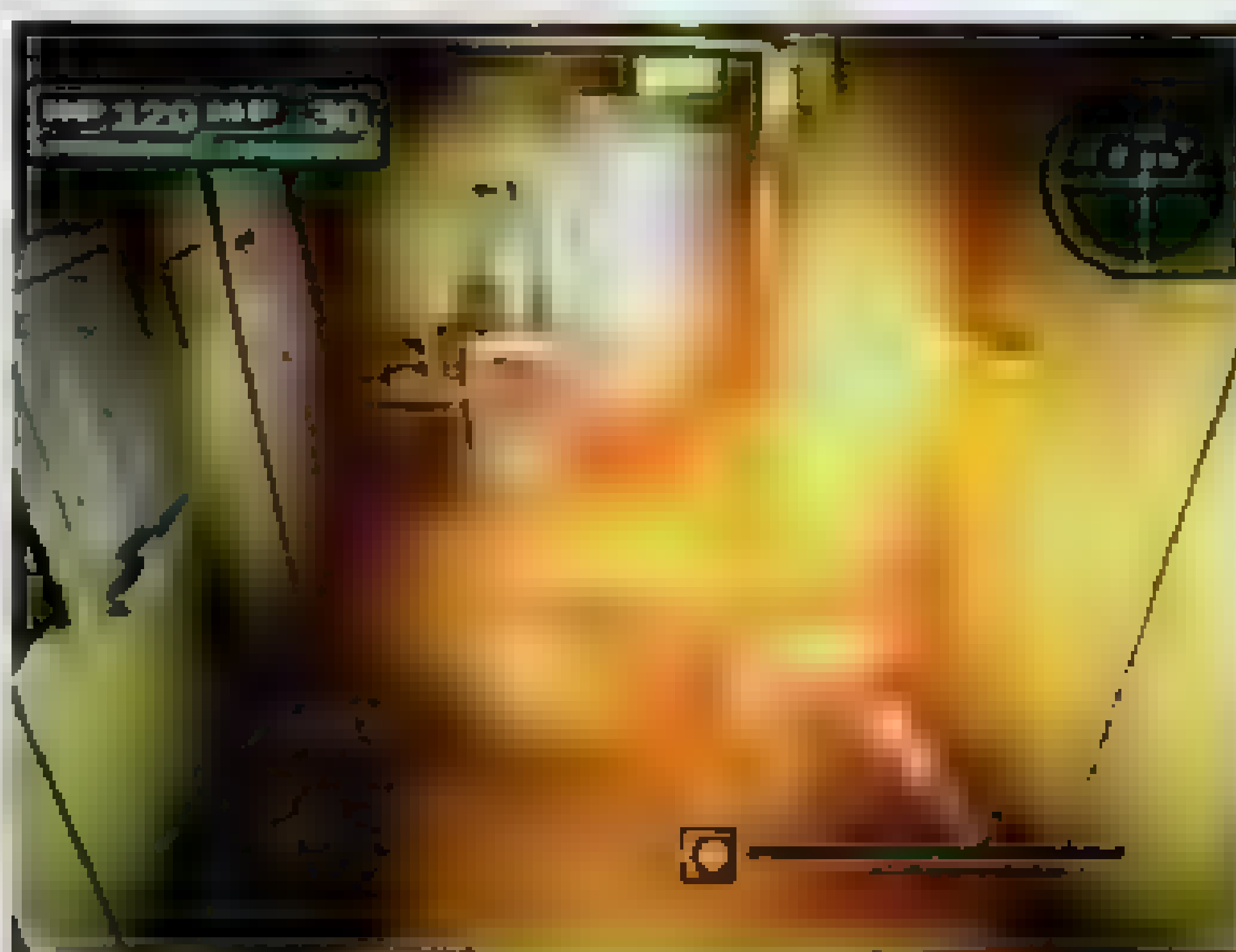
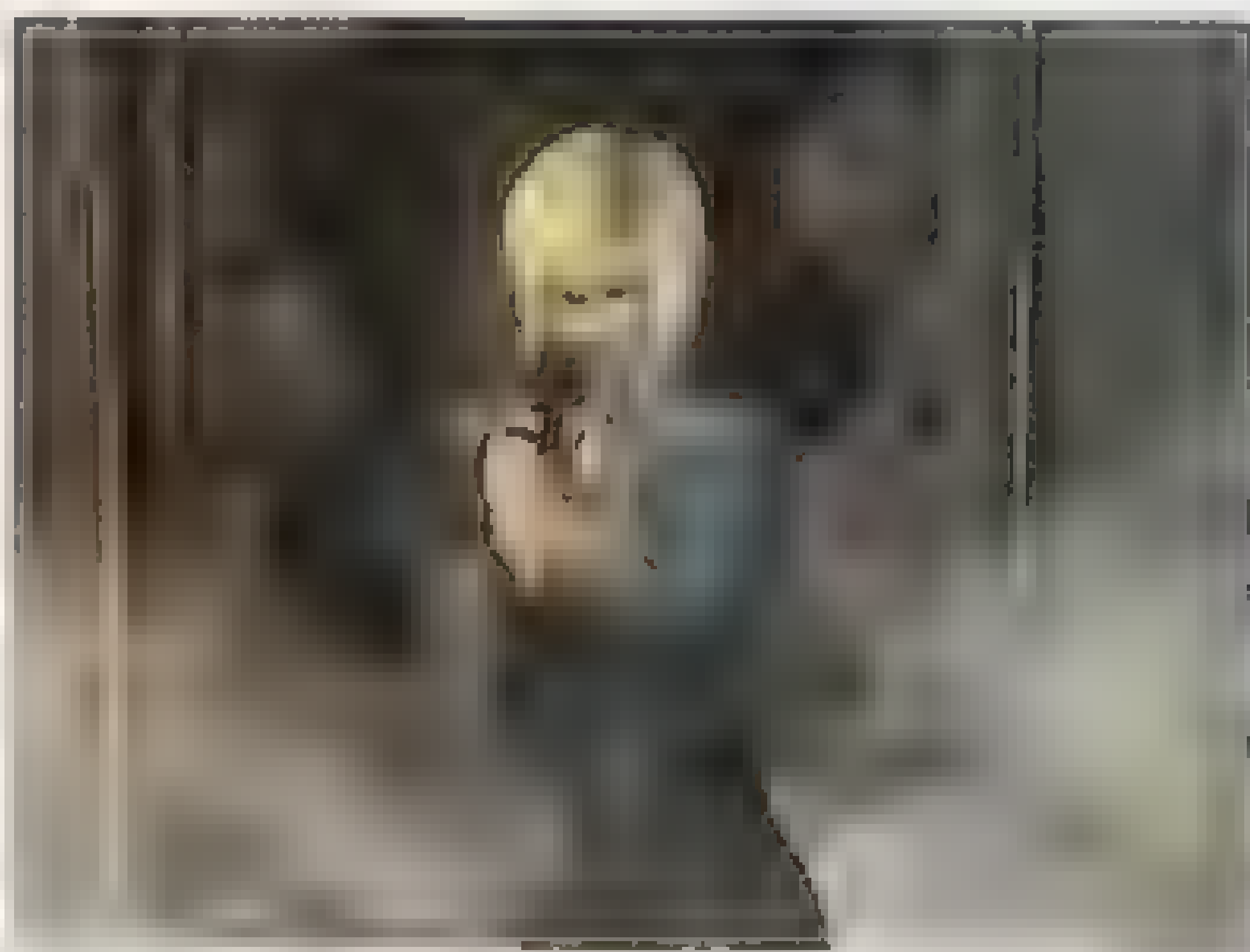
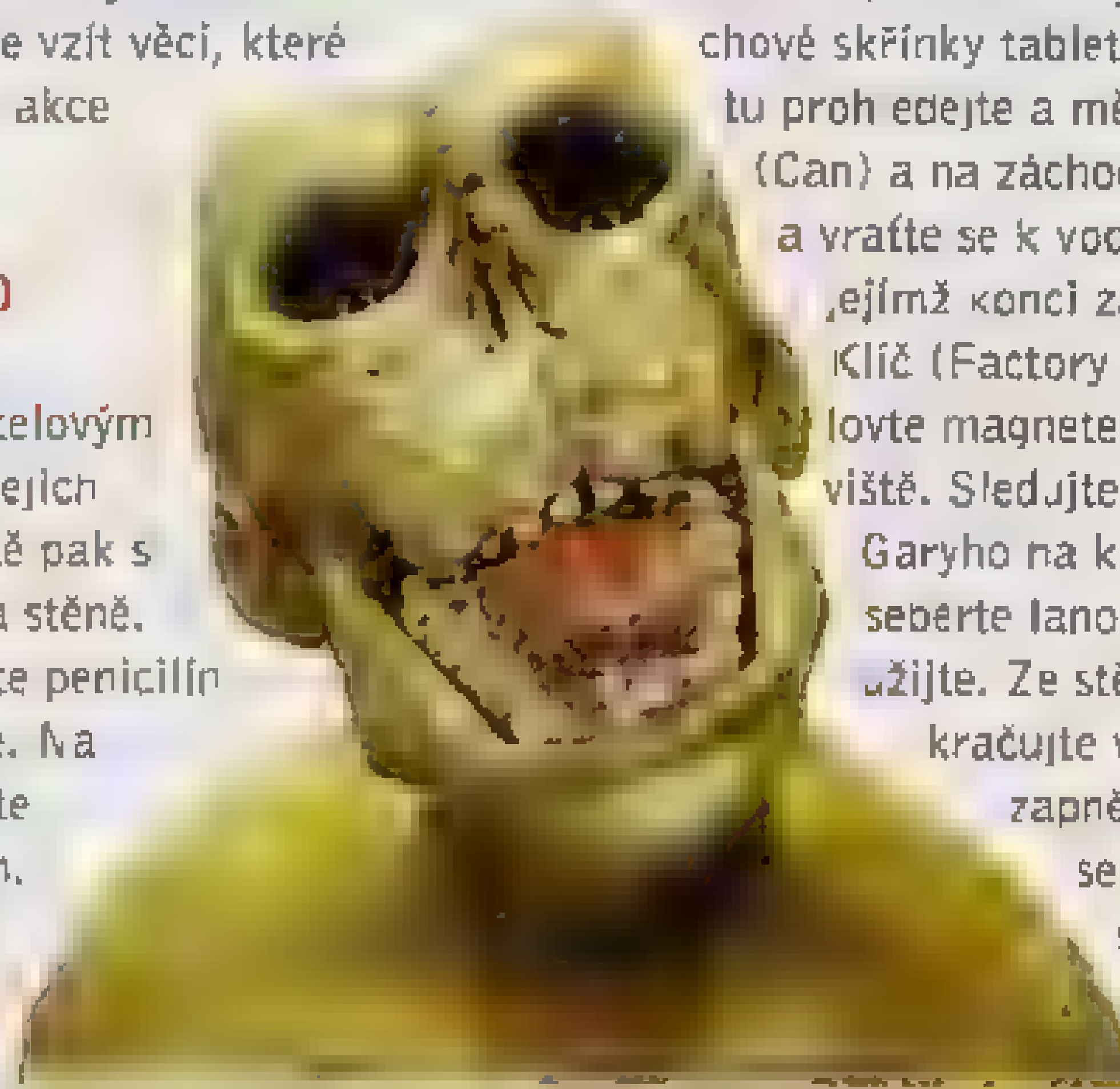
### 1.44 AM - MIST BUILDING

Pozorně si prohlédněte všechny dokumenty a po návratu na parkoviště si prohlédněte znovu policičky, případně si nakupte nové vybavení u Jodie. Z kufru auta si můžete vzít věci, které vám zbyly z předchozí akce a uložte si hru.

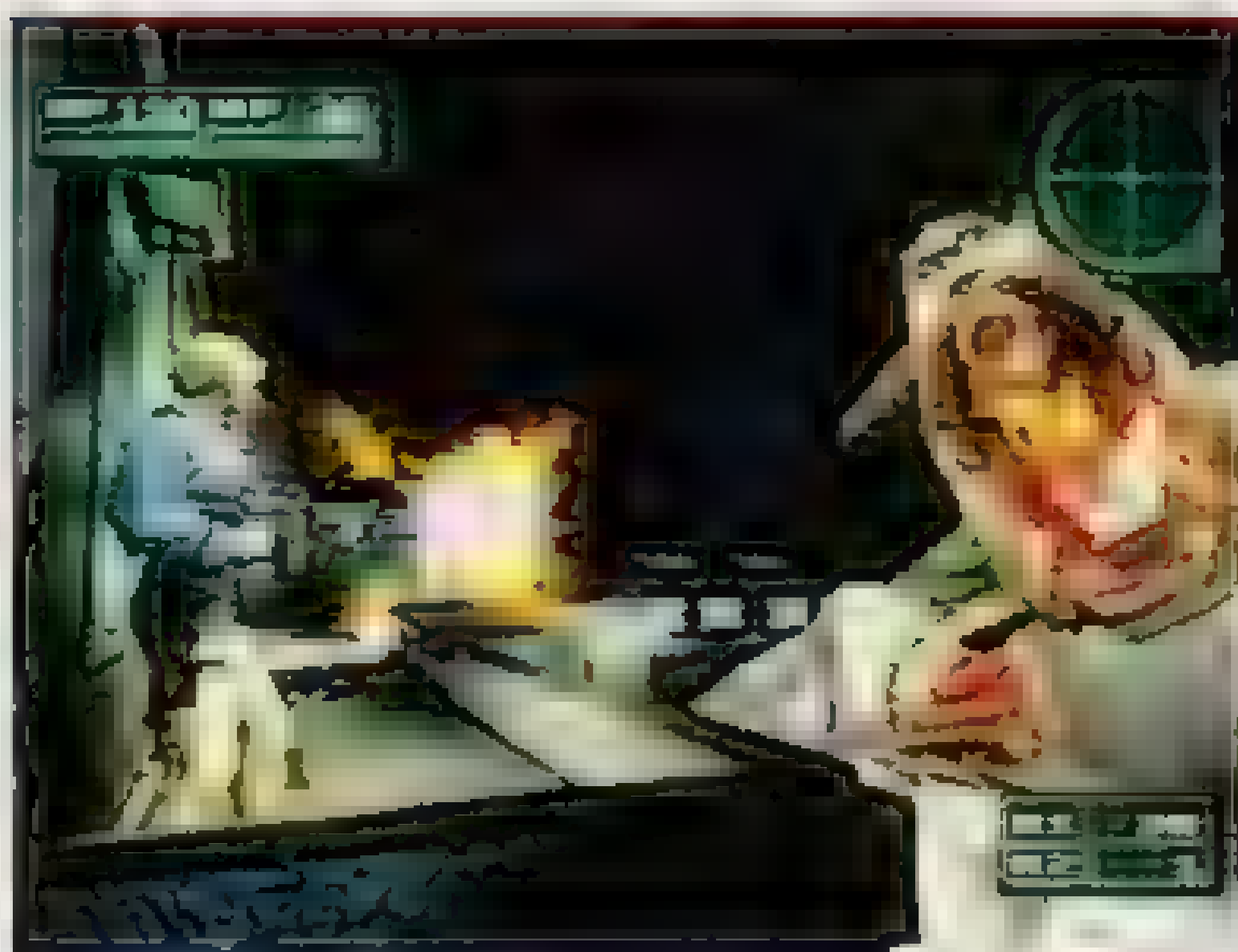
### 12.13 PM - BRONCO MOTEL

Projděte bránou k hotelovým pokojům a začněte s jejich prohledáváním, zvláště pak s prohlédnutím obrazy na stěně. V pokoji č. 2 si seberte penicilin a vyjděte ven z pokoje. Na protější straně projděte brankou za mrazákem. Vykliďte netopýry ze studně, prozkoumejte bednu u plotu a za-

jděte do opravny aut. Proběhněte klec ke třem pákám a nahodte je. Jděte ke kontrolnímu panelu a otočte auto o 90°. Po pravé straně vozu se dostanete k tlačítku a ke žluté brance, tu otevřete. Z kufru auta si vezměte náboje. Otočte auto zpět do původní polohy a projděte plechovými dveřmi. Od Garyho dostanete klíč od pokoje č. 6. Vraťte se zpět a projděte železnou bránou mezi pokoji. V bedně na posyp seberte municí a po schodech se dostanete do patra. Vstupte do pokoje č. 6 a na balkoně slezte po žebříku. Zabijte první dvě přišery, oběhněte klec a ve skřínce s pákami si otevřete bránu. Nyní máte chvíli na to, abyste doběhli do prostoru za plotem. Vylezte po žebříku a po rozhovoru s chlápkiem vylezte až na vrchol vodojemu, zde oberte mrtvou o klíče (Key Taken from Corpse) a tablety. Pákou si otevřete bránu a po návratu na pevnou zem zamiřte do přilehlého baru. Z lednice si seberte přívěšek coly (Bott ecap Moagnet), z plechové skřínky tablety a jděte do baru. Pořádně to tu prohleďte a měli byste najít v lednici colu (Can) a na záchodě mapu. Okopírujte si ji a vraťte se k vodojemu. Projděte brankou, na jejímž konci zavolejte interkomem Garymu. Klíč (Factory Key) schovaný ve ventilaci vylovte magnetem a garáží projděte na vrakoviště. Sledujte psa do karavanu. Zeptejte se Garyho na kryt a po opuštění karavanu si seberte lano. Jděte ke studni, kde lano použijte. Ze stěny si vyloupněte protelny a pokračujte v chůzi. Na konci kanalizace zapněte vypínač, jděte chodbou kousek nazpět do malé místnosti, kde seberte světlice. Vylezte po žebříku do obchodu. V chladících boxech najdete colu a lékár-







nu. Po opuštění obchůdku zajděte do první místnosti, kde kromě obrazu nic není. V druhém pokoj uslyšíte vřestět ženskou, ale do sousední cimry se nemůžete dostat (koukněte se na skříň u stěny, sousedící s druhým pokojem). Do třetího pokoje se z venku nedostanete, je zamčený. V sudu si vezměte náboje do brokovnice a jděte zpět za panem Doug-lasem. Povězte mu o ženě v zamčeném pokoji (druhá volba). Dovolí vám, abyste si vypůjčili nářadí a něj v garáži a mohli ji tak osvobodit. V garáži si vezměte hasák (Monkey Wrench) a s ním pak od-dělejte skříň. Následuje další setkání s neznámým chlápkiem ze střechy budovy Akropolis Tower.

#### 22.00PM - IN THE NIGHT...

Po rozhovoru s Kylem jděte k vašemu autu, ale po cestě si musíte dávat pozor, protože jestli se vám nepodaří Kyle udržet při životě, objeví se známá nláška Game Over. Po příchodu na parkoviště zjistíte, že příšery (at mi nikdo nevykládá, že to nejsou Gremliní, co žrali po půlnoci :-)) totálně zdemolo-valy Ayanino auto. Kyle dostane nápad jít za Garym. Jděte tedy za Garym. Při rozhovoru s panem Doug asem dejte třetí možnost a po získání k líče od recepce (Lobby Key) tam jděte. V recepci si prohlédněte obraz na evo od vstupních dveří a jděte za pu.ť. Pozorně si pročtěte všechny dokumenty na nástěnce a podle nápovědy: „Když přišla smrt do Tombstone, (#) bylo Hollidayovi 30 a Earpovi...“. Pokud si nejste jistí, zajděte se podívat do pokoje č. 1 a 2 a podle roku úmrtí a narození vypočítejte věk legendárního pistolníka (33 let). Z pokladny získáte univerzální klíč (Key found in the Lobby) a s ním můžete jít dokončit inspekci pokojů. V pokoji č. 3 je obraz a ve skříni lahev čka s vodou. V sousedním pokoji je pouze jakýsi nesmyslný nápis, podobný tomu, který lze najít na toaletách naproti recepci, v kanalizaci a v tajné chodbě za skříní. Jděte do prvního patra, kde zbývá ještě jeden pokoj na evo od schodů. Kromě obrazu a přídatné kapsy nenajdete vůbec nic. Jděte na půdu. Seberte prázdný kanystr (Jerry Can) a zastavte se u ohnivzdorné skříně. Pokud se vám podařilo najít a rozluštit 4 nesmyslné nápisy, neměl by pro vás být problém zadat správný kód (4487). Na cestě ke Garymu natankujte do kanystru benzín a po jeho odevzdání si zajděte do baru poslechnout Kyleho vtípky (podmínka pro dobré zakončení hry). Jděte se připravit do pokoje č. 6. na konfrontaci s bossem. Př pravte si pokud možno co nejvíce lékáren a munice do granáto-

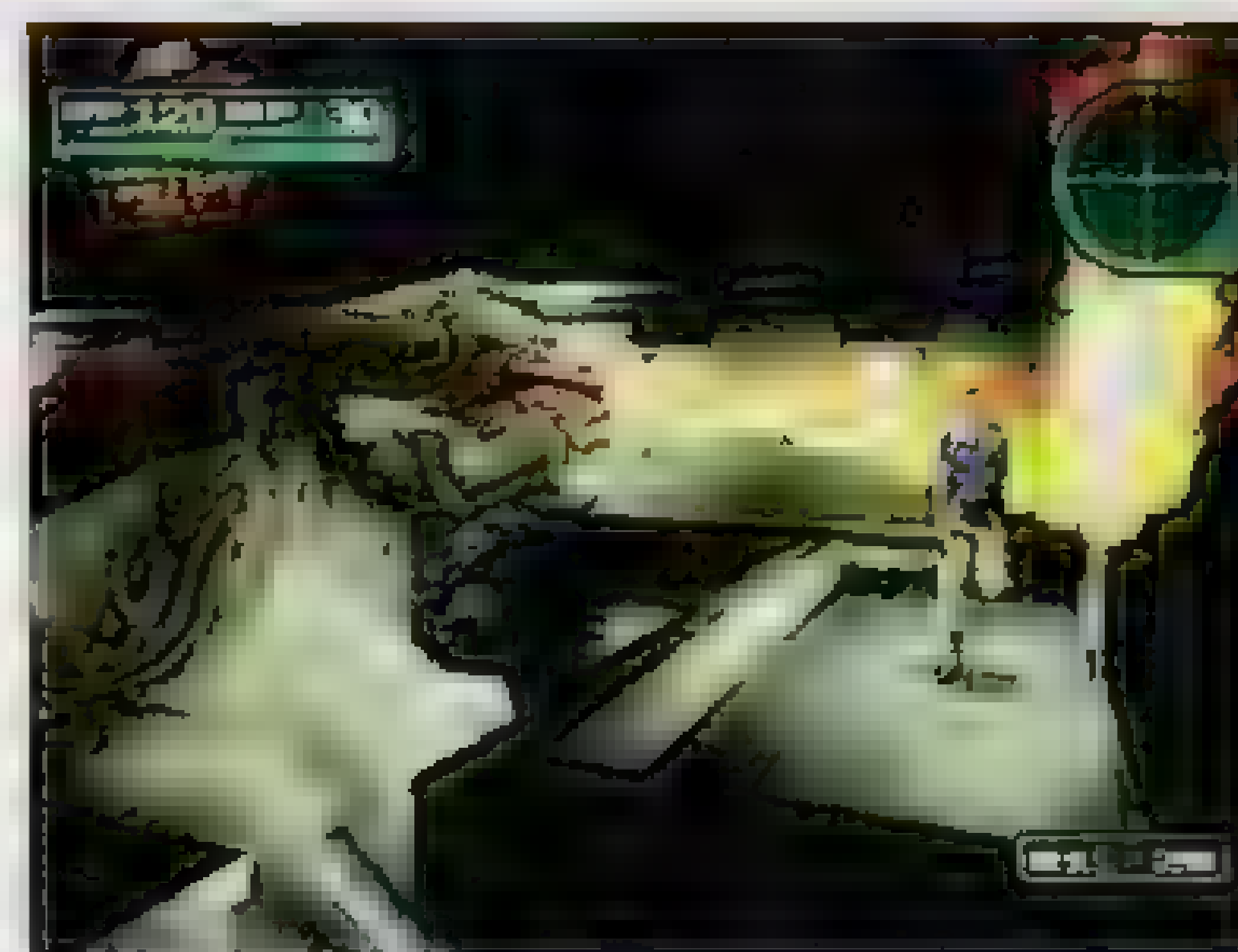


metu. Jděte k posteli a vyberte druhou možnost. Tímto se začíná váš souboj s chodícím p amenometem. Pokuste se bosse zabít co nejrychleji. Po likvidaci bosse najdete Garyho, ten vám dá klíč od auta (Truck Key), a pokud jste jeho psovi zachránili rychlým zabitím bosse život, tak i další zbraň do sbírky (pokud Flint zemřel, nemůžete už dohrát hru s dobrým zakončením). S klíčem od auta můžete vyrazit do krytu. Po všech přípravách nezbytných k odjezdu se vydejte za Kylem a můžete vyrazit na 2. CD.

## DISK 2

SEPTEMBER 6 2000 12.06 AM  
MESA ON THE OUTSKIRTS OF DRYFIELD,  
MOJAVE DESERT

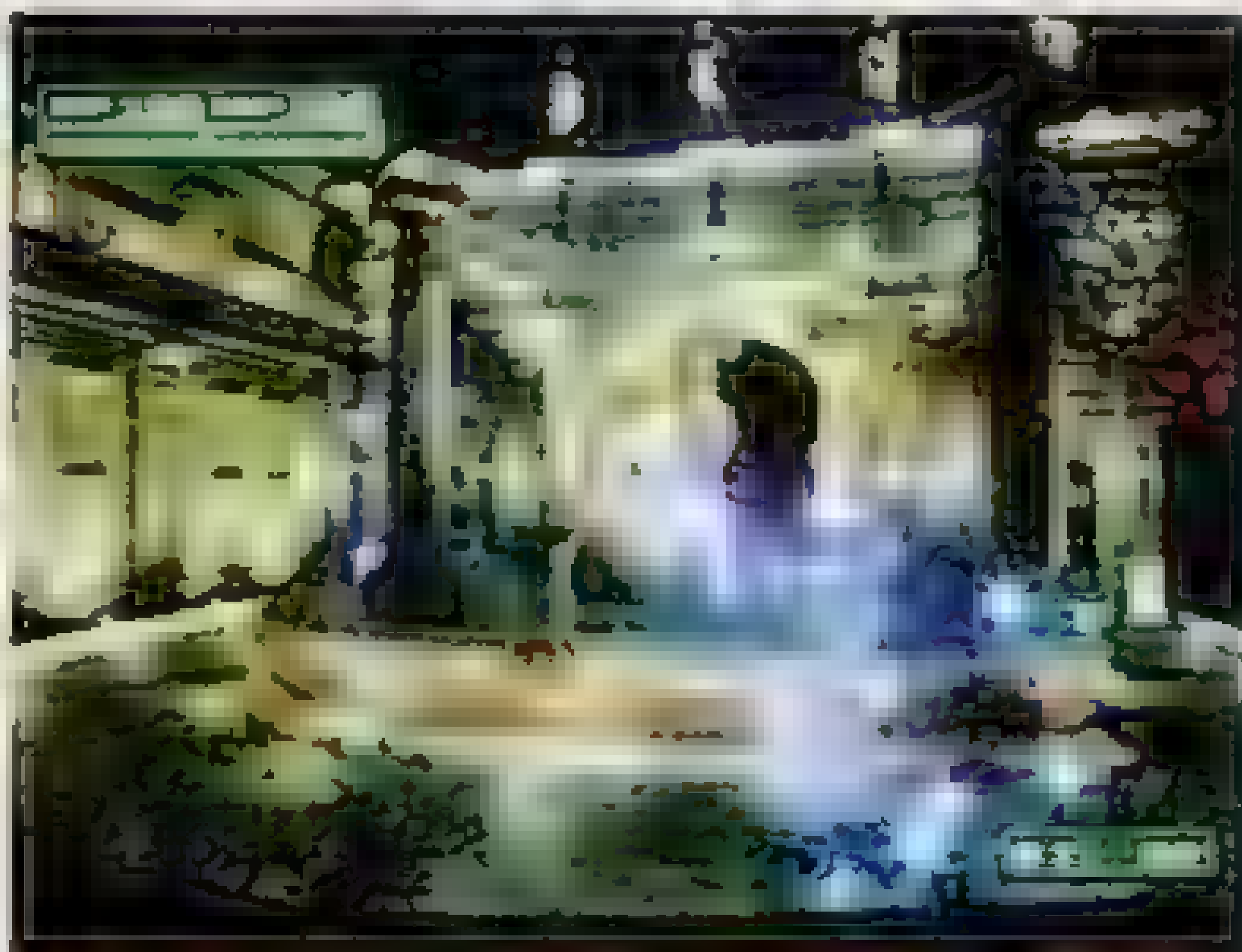
Promluvejte si s raněným Kylem a ochraňte ho před útokem mutanta, pak se postarejte i o další příšery. Vydejte se za Kylem do ů, jděte chodbou stále rovně, dokud nenarazíte na zničený most. Vraťte se na rozcestí a vydejte se do sousední šachty. Odbrzděte vozík a na konci šachty leží cedule (Board), kterou použijte na most. Za mostem vstupte do místnosti napravo a pohrajte si s hlavolamem, aby se otevřela první brána. Po průchodu branou se ocitáte v jeskyni, pronásledován přerostlým NMC koněm, který vidí ve tmě. Porozhlédněte se po sudech, které po prozkoumání zapalíte střeby ze zbraně. Po zneškodnění obludy dostanete Kyleovu pistoli (Hand-gun) a druhou zástrčku (Jumper Plug). Začne druhé kolo, po jehož skončení si prohlédněte motorku a jděte do sousední místnosti. Zde zastrčte do panelu i druhou zástrčku, aby se otevřely obě brány najednou. Na motorce v jeskyni stiskněte tlačítko a odemkne se vám tajný vchod do krytu. Prozkoumejte stěnu, ze které vychází proužek světla,



a vstupte do tajné pasáže. Dejte si pozor na dalšího zneviditelnujícího se pavouka a výtahem na konci koridoru sjedte do podzemí. Na konci chodby jděte dveřmi napravo a doběhněte až do skladiště, kde si můžete zdarma doplnit munici. Dalšími dveřmi pokračujte dál a dostanete se do obytné jednotky. Tu rovněž projděte, ale nezapomeňte si sebrat z postele Yoshidy časopis (Computer Magazine) a na rozcestí se nejprve zastavte v místnosti jižně pod obytnými jednotkami. Zde si můžete doplnit zbraně u zbrojního robota, a pokud jste nezapomněli v Akropolis sebrat černou kartu (viz výše), můžete ji použít pro přístup do další části zbrojnice. Jako malý bonus tu na vás čekají bedny s neomezenou municí a rovnou si otevřete dveře do skladiště. Ze zbrojnice se vydejte na sever do dveří s červeným světlem. Opět si můžete uložit hru a nepotřebné věci odložit do bedny. Postupte dál a výtahem sjedte do druhého podzemního patra. Na rozcestí zahněte vlevo do chovatecké stanice. Po bližším prohledání místnosti byste měli najít stimulační prostředek (Stim), což v regálech u vstupu a bedýnku pro doplnění munice. Při cestě dál vás napadne Bowman, a tím se začne situace komplikovat. Zavítejte na-



zpět do sterilizační místnosti a uložte si hru. Vyzbrojte se tím nejlepším, co máte, a jděte pryč směrem ke zbrojnici. Z trubek vás najednou začne někdo osvěžovat plynem, proto neváhejte a zavolejte interkomem o pomoc. Nemáte štěstí na lidi, proto vám nezbude nic jiného než zbaběle utéct šachtou pro odpad. Prohedejte hromady a doplňte si náboje. Následuje souboj s dalším bossem, který funguje jako vysavač a požíráč všeho, co je v dosahu. Až se vás bude snažit vyluxovat, pošlete mu do tamy pár ran s pozdravy a po jeho likvidaci se připravte na další kolo. Odejděte dveřmi a při druhém střetu využijte jeho vrozené bosti a pražte to do něj zpoza rohu. Jděte do výklenku na konci koridoru a po chvíli přijede výtah, přeběhněte na druhou stranu a dobouchejte se na Kyla a s ním (musíte ho opět chránit) seběhněte po schodech do čtvrtého podzemního podlaží. Utíkejte kanalizací, dokud nerozrazíte na žebřík. U žebříku si přečtete nápovědu a podle ní zadejte u pane u číslo (18). Nyní se sce-



náře rozdělují v závislosti na tom, zda plníte dobrý, či špatný konec. Dále následuje pasáž pro dodržení podmínek pro správné zakončení. Pokud se vám podařilo některou z podmínek nesplnit, můžete následující část přeskočit.

Ve vypuštěné nádrži projděte do kanalizace a vyjděte po schodech nalevo. Slezte po žebříku dolu a u protějších dveří si přečtete nápovědu pro odemčení Měsíční brány. Pokud nejste astrolog nebo nežijete v Japonsku, tak vám nápověda asi moc nepomůže, ale pomůžeme vám my. Jděte k panelu opodál a zadejte kód 15 (den, kdy je v Japonsku měsíc v úplňku). Jděte zpět do kanalizace a po rozdělení budete pokračovat sám v Bronco motelu. Zamířte na vodárenskou věž, kde Pierce zbavte hmyzu. Dá vám svůj klíč od auta, ze kterého si můžete vzít pár věcí do vybavičky. Toxin NMC se mu již dostal do oběhu, proto mu skočte do mrazáku před pokoj pro pytlíky s ledem (Ice Bag) a rovnou se můžete zastavit před motelem v SUVčku (Percovo auto). Doneste Pierceovi dva pytlíky ledu a po třetím vám věnuje dopis psaný v japonštině (Charm). Vraťte se zpět do She Teru cestou, kterou jste přišli. Dále se už obě zakončení shodují.

Projděte dveřmi u nápovědy o Měsíční bráně a pokračujte dál až k výtahu. Jděte do prvního podzemního patra. Jděte do obytných jednotek přes laboratoř a v chodbě se setkáte s Bowmanem. Je to snadný boss, po kterém vám zůstane přístupová karta (Card). Jděte zpět do výtahové haly a výtahem odjedete do patra B2. Nalevo od výtahu použijte kartu a dojdete až do operačního sálu. Zde si seberte v potměšilém koutě krevní náhradu (Ringer's Solution) a v jednom z plášťů u umyvadel toaletní vodu (Eau De Toilette). Pokračujte do labora-

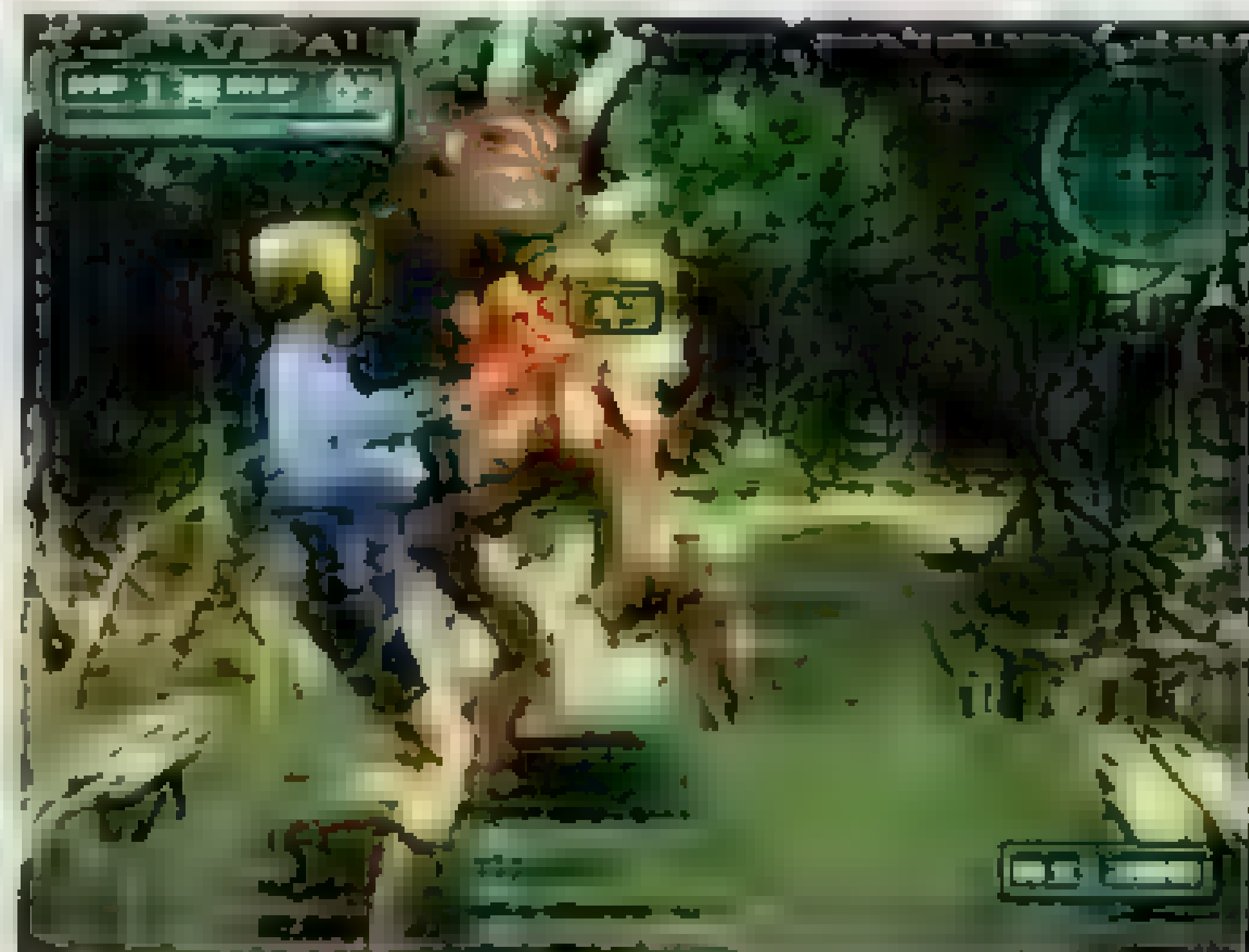


toře a na tabuli si přečtete krátké info o počítačovém viru. Mrkněte se do časopisu, z něj zjistíte, jak se virus chová a jakým způsobem kóduje počítače. Sedněte si k počítači a podle nápovědy v časopise zkuste přejít na správné heslo. To získáte tak, že nápis na pozadí slouží jako klíč, ze kterého algoritmem popsaným v časopise vytvoříte heslo (A3EIL-M2S2Y). Po správném zadání hesla se objeví 5 položek, vyberte čtvrtou a počítač vyvolá 3 náhodně vybrané otázky, na které není těžké odpovědět. Po skončení komunikace s počítačem se rozezní telefon. Promluvejte si po telefonu s kamarádem a jděte do místa vyznačeného na mapě bílou tečkou. Dále se hra opět rozdělí. Nejdříve popíšeme dobré zakončení a v dalším odstavci pak špatné.

Pokud se vám stále daří mít dobré zakončení, objeví se v dějové linii Pierce a dá vám implantát (Micro Device), který modifikoval, aby sloužil jako váš lokalizátor. Nejprve si pohrajte s monitory a pak s ostatním zařízením. Pohrajte si s bezpečnostním systémem a v B2 (kamera C) zapněte výtah. Na patře B1 (A) odemkněte dveře a nakonec deaktivujte bezpečnostní kamery (E). Teď už jen jděte do výtahu v druhém podzemním patře a cesta do Neo Arku je vo ná.

Špatné zakončení má prakticky stejný děj, ale místo Pierce je zde Kyle a nic vám nedá, avšak místo, kam máte jít, je stejné.

Po rozmluvě s termínálem se dejte vlevo a dojděte do chrámu. Nejdříve jděte napravo a z venkovní stěny budovy si přesně!! obkreslete hieroglyfy. Vraťte se zpět do chrámu a s ozte šoupací puzzle tak, aby s ožená řada byla v přímce se vzorem na okraj a aby byl dodržen sled symbolů. Nakonec volné políčko přesuňte doprava dolů a tím zadání potvrdíte. Jako poslední složte červenou řadu a jděte do místnosti naproti předloze a zde rozstřípte vše co půjde. Po zničení linné NMC jděte zpět do observatoře a vydejte se druhými schody. Dojděte až na ostrůvek a na sloupku si prohlédněte čtyři různě zbarvené kameny. Jděte zpět, ale v lesku zahněte doprava, utíkejte pořád po cestě, proběhněte vodou a stanete před indiánskou pyramidou. Prozkoumejte pravou část pyramidy a mělo by se vám dostat menší nápovědy, co budete dělat. Pokud jste si pozorně prohlédli na ostrůvku kameny ve sloupku, nemělo by vám činit potíže přijít na smysl hádanky. Pokud si nejste jisti, vraťte se na ostrov a tentokrát zaměřte vaši pozornost na symboly vedle kostek. Pokud stále tápete,





pak si pohrajte s otáčivou deskou na kameni u cesty a přetočte obraz do správné polohy. Po správném vyřešení vydá indián své tajemství. Přehodte páku a zaběhněte se podívat na malý ostrov, ke kterému se nyní připoil můstek. Vystřilejte všechny příšery a s lebkou (Crysta) v kapse se vraťte k páce v soše a vraťte ji do původní polohy. Po přechodu do elektrárny se podívejte na desku u druhého NMC dynamu. Na ní vidíte prakticky to samé co předtím, ale od každé barvy jsou tu 3 kameny. Jděte „našlapat“ správnou kombinaci na pyramidu, tentokrát nezáleží na barvě, ale na hodnotě jednotlivých kamenů. Seřadte je od 1 do 12 a vždy šlápněte na přiřazenou barvu. Po vstupu do generátoru proběhněte dozadu kolem schodů a v dřevěné bedně si doplníte munici. Vyjděte po schodech a obdobným způsobem „zabijte“ i druhý generátor. Vraťte se zpět do shelteru. Uložte si pozici a doplněte zásoby, poté odjeďte vedlejším výtahem. Projděte do další místnosti a následně



duje souboj s bossem. Kromě ohnivé vlny se dá vyhnout všem jeho útokům, proto máte obrovské pole působnosti. Po jeho zdolání přichází na scénu Kyle a společně s Ayou jdou za oním tajemným, který příšeru ovládal. Zde se poprvé setkáváte s Eve v reálném čase. Zvedněte zvonící telefon a po rozhovoru s Piercem prohlédněte skříň na nračky, kde leží MD přehrávač (MD Player) a stojan na kapačky s krevní náhražkou. Promluvejte si s Kylem a pokuste se odejít z místnosti. Budete zaskočeni dalšími maníky, na chlup podobnými tomu z Akropolis Tower, před kterými uteče Aya s Eve do sousední místnosti plné plynu, proto jednejte co nejrychleji. Z lékařské skřínky

si seberte proteiny a promluvejte s Eve, nebude s vámi chtít jít, proto se musíte podívat na důvod, proč chce zůstat. V průhledné schránce je její (a tím pádem i vaše) sestřička, promluvejte dvakrát s Eve a počkejte, až za vámi nastoupí do výtahu. Po vyjetí na dení světlo Eve někam uteče, tak se ji musíte vydat hledat. V podzemním tunelu nažnete jednoho z Golemů, který unáší Eve k přistávací ploše pro vrtulníky. Při cestě si dejte pozor v obytné jednotce, kde na vás číhá neviditelný Golem. Pokud hrajete dobré zakončení, jděte do servisního centra, kde by Pierce (Message), která je vlastně jeho memo. Použijte telefon a zavolejte Jodie. Nyní pospěchejte do podzemního parkoviště (Underground Parking). Prohlédněte otevřený ovládací panel zabudovaný ve stěně, v němž se nachází klíč od auta (Car Key). Pomocí čtyř tlačítek si můžete zadávat kombinace, nejprve stiskněte červené, žluté a zelené tlačítka. Vyjede vám přidav-



ná kapsa pro vestu a po zmáčknutí modrého a žlutého tlačítka červené auto. Jděte ke kontrolnímu panelu a doktorovou ID kartou si otevřete bránu. Odjeďte autem a ve vedlejší šachtě seberte z motorky číslo 9 Evenina medvídek (Teddy Bear). Jděte do vrátnice a otevřete si bránu. V sousední místnosti jen stačí likvidovat Golemy, otevřít bránu a vyjít na denní světlo.

### SEPTEMBER 6 2000 3.52 PM MOJAVE DESERT, NEVADA

Zde se opět zakončení rozdělují. Ve stanu si seberte krevní náhradu, okopírujte mapu ze stolu a uložte

pozici. Vyjděte ze stanu, a pak lze jít jak dobrý konec, bude vás tu očekávat Jodie a případně i Fint (při špatném Rupert). Promluvejte si s Jodie, pak s vojákem u stanu a u brány do krytu. Poté budete moci doplnit munici z bezedných beden před stanem. Dokupte si u vojáka za autem další arzenál a vydejte se do krytu. Pokud jednou dojdete do samotného nitra, není možnost návratu. V garáži zvedněte telefon a vydejte se do sterilizační místnosti, a po cestě se zastavte v mrazáku pro Golemy promluvit s Piercem (poslední podmínka pro dobré zakončení), pokud máte při sobě Fintu, odvede vojáka ze sterilizační místnosti do ležení a vy pokračujte dál do servisního centra, kde vás již budou ostatní očekávat. Po zničení centra sjedete výtahem dolů a vstupte do zničených dveří. Nyní následuje první boss. Po jeho zničení akorát stačí najít čtečku karet a do ní vložit doktorovu kartu. Pak už vás čeká ten nejtěžší z nejtěžších úkolů. Zabit Eve není zrovna lehké, ale jde to. Pokud si dáte čas a zjistíte, jakým útokům se vyhnout, nemělo by vám její porážení činit velké problémy.

Tímto se příběh *Parasite Eve 2* uzavírá.

Lukáš Kolínský

### ZAKONČENÍ

Ve hře můžete vidět dobré a špatné zakončení, v závislosti na tom, zda jste splnili určité podmínky (viz v návodu). V průběhu hry se dají obě zakončení hrát stejně, i když s menšími změnami, např. jiné osoby apod., ale jinak se ve své podstatě od sebe nijak neliší. Po dokončení s dobrým koncem se vám zpřístupní některé zbraně a další vylepšeníčka pro hru v „Replay Mode“. V něm si budete moci hru zahrát znovu i s vaší dosavadní výbavou, kontem a zkušenostmi a dohrát ji do druhého konce.

### HODNOCENÍ

Po dokončení hry se vám (podobně jako v *Resident Evil*) dostane hodnocení od L do A a speciální ocenění S. To se zlepšuje v poměru k vašim získaným zkušenostem (EXP). Při prvním dohrání je nemožné získat ocenění S, ale postupným hraním hry a speciálních módů se vaše hodnocení zvyšuje a tím se získávají další a další bonusy. Z pochopitelných důvodů některé názvy věcí nejsou přeloženy.

#### EXP

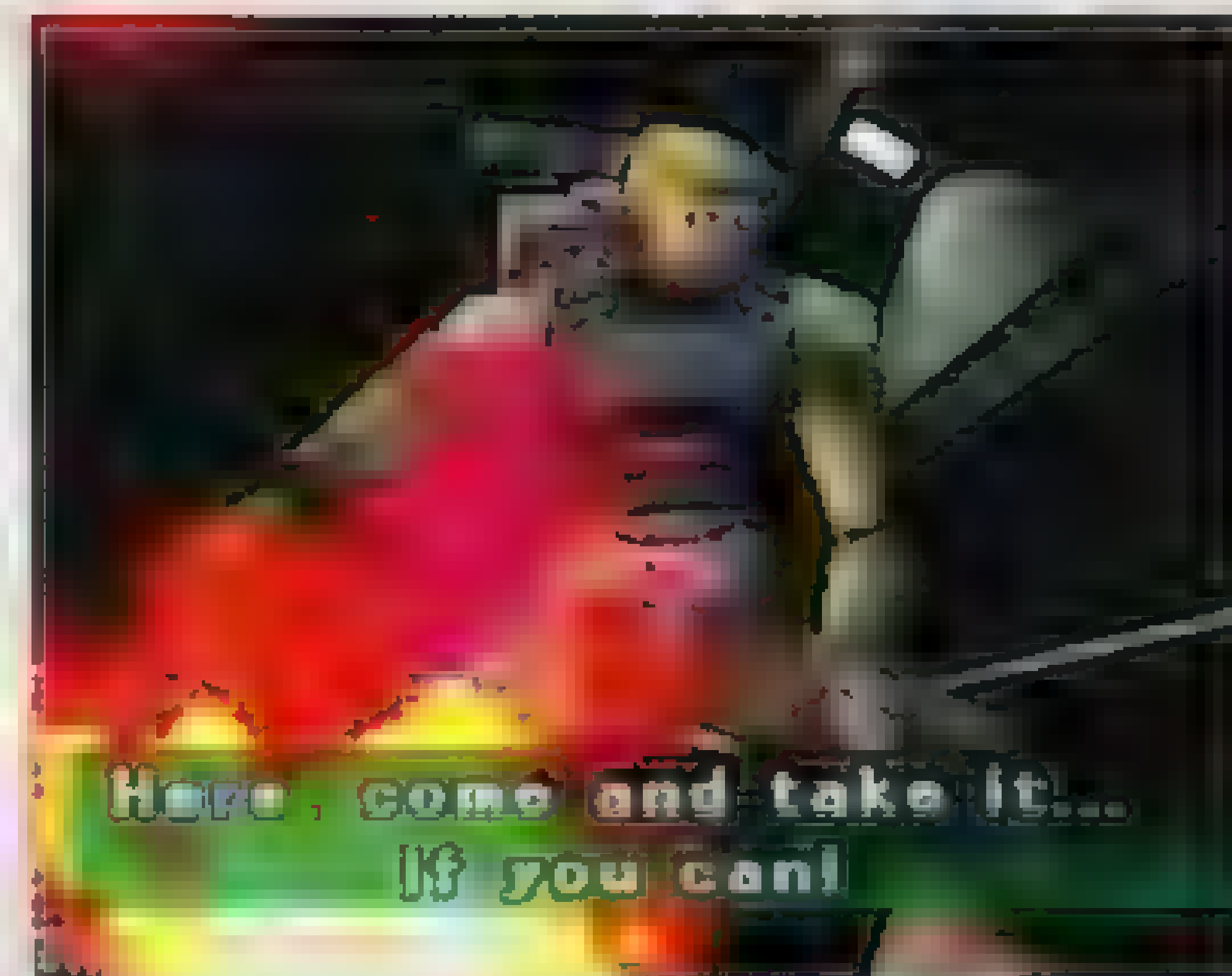
400.001+  
200.001 - 400.001  
75.001 - 200.000  
372.001 - 75.000  
69.001 - 72.000  
66.001 - 69.000  
62.001 - 66.000  
57.001 - 62.001  
51.001 - 57.000  
44.001 - 51.000  
116.001 - 44.000  
14.511 - 16.000  
14.510 nebo méně

#### Hodnocení

S  
A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L

#### Získaný bonus

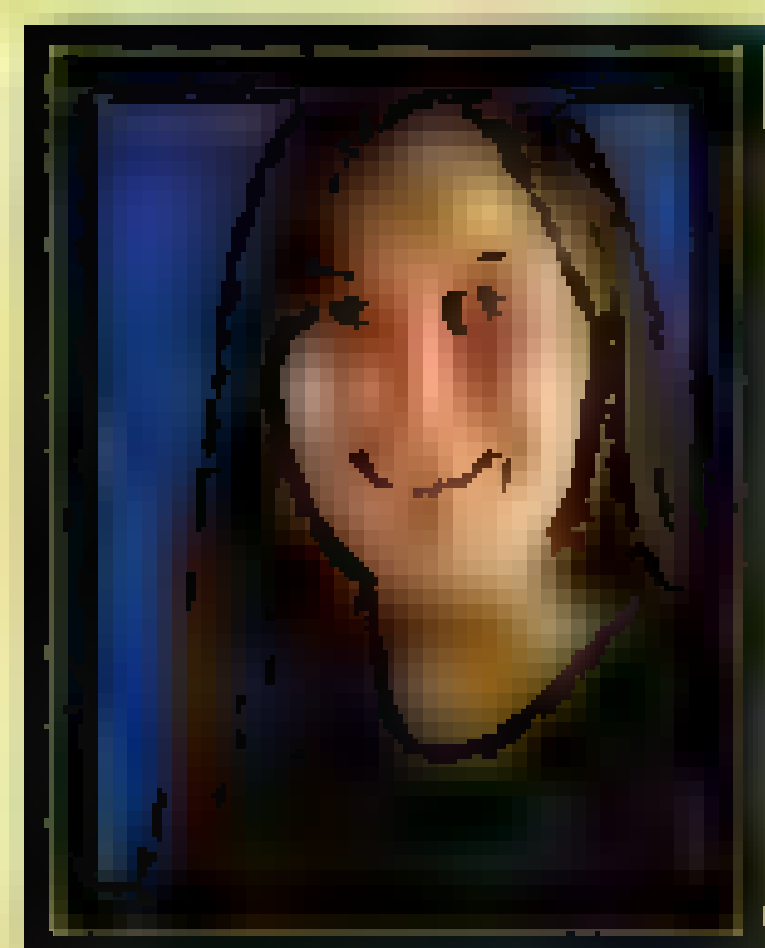
Gunblade, Ringer's Solution, Eau de Toilette  
Hyper Velocity, Hunter goggles, MP Boost2  
MM1, granáty airburst, Recovery  
M249, náboje do .44 MaedaSP, Cola  
44 Mongoose, náboje do magnumu, Skull Crysta  
AS12, náboje R.Slug, náboje Firefly  
brnění Aya Special, munice do 9mm Spartan, Lucky Card  
Javelin, MD přehrávač, Holy Water  
Pike, Lipstick, brnění Tactical Armor  
Hammer, rozšíření obsahu brnění Belt Pouch, MP Boost  
M203, Protein Capsule, munice do 9mm Hydra  
bajonet M9, zásobník do M4A1, Fare  
brnění Monk Robe, Medicine Wheel, Recovery2





# DOWNLOAD

VZBOUŘENÉ KOMIKSOVÉ POSTAVIČKY SE CHYSTAJÍ OVLÁDNOUT HORROROVOU SCÉNU.



**SPRÁVCE CD: Catherine Channonová**

Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu

[playstation@score.cz](mailto:playstation@score.cz)

Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

**T**ento měsíc se nám podařilo na disk vecpat užasných osm hratelných demáček a samozřejmě i několik hodně zajímavých videosekvencí. Je zde například pěkně dlouhá ukážka z *Tomb Raider: Chronicles*, včetně trajeru na filmovou verzi. Pokud jde o hratelná demo, vaši pozornosti se jistě budou těšit *Chicken Run*, kde musíte utéct z kurníku, *Time Crisis: Project Titan*, *Bugs And Taz*, *Frogger*, *Asterix* nebo *Ms Pac-Man*. To ale jen tak pro představu, teď dost keců a do toho - hezky si to užijte

## POUŽITÍ DISKU 36

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek  $\leftarrow$   $\rightarrow$ . Tlačítkem  $\otimes$  pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.



Svůj úkol začínáte v kurníku. Pak jdete na dvůr, dáváte si majzla na hafany - no a pokusíte se z toho dostat se zdravým peřím.

## Chicken Run

■ VYDAVATEL	Eidos
■ ŽÁNŘ	3D adventure
■ PROGRAM	Hratelné demo

**T**ak zase trochu drůbeže. V *Chicken Run* se máte zhostit Ginger, jedné z nejstatečnějších slepiček, co kdy chodily po tomto světě, a bezpečně ji vyvést z drůbežárny.

Klíčovou úlohu zde hraje p.řízení, protože vyhnout se nástrahám a projít nepozorovaně kolem hospodářových psů, to chce fakt umění. No a kdybyste náhodou narazili na nějakou drobtinu, chovejte se laskavě, odvedte pozornost j.ínam a pak rychle pryč.

Ve hře máte dva úkoly: tím prvním je posbírat věci, které budete potřebovat k přestřihání drátů, tím druhým je nasbírat nějaké s.rky a petardy.

Jakmile se vám během stanoveného limitu podaří tyto úkoly splnit, můžete si stříhnout takovou minihru, v níž pomáháte v útěku i ostatním slepičkám, a to tak, že je přivazujete k petardám a odpalujete z drůbežárny směrem ke svobodě.

Ale nenechte se mýlit, je to zatraceně těžký úkol, jenž vyžaduje obrovskou dávku šikovnosti. Když se vám to všechno povede, bude z vás hrdina, když ne, skončíte s nádivkou na pekáči a poteče po vás sádlo.

### ■ Ovládání

$\otimes$	Výskok
$\odot$	Akce
$\triangle$	Inventář
$\square$	Hod t. něco malým
$\square$ $\square$	Otočka

### ■ Další rysy

Kompletní verze hry zajímavým způsobem zachycuje napětí i atmosféru filmu, jenž byl hře předlohou. Kombinace plošinových adventur s p.řížením, řešením hádanek, min.hrami, videoklipy a superbosy.

### ■ Další informace

PSM se slepičkám podívalo pořádně na zobák a přineslo playtest v čísle 33.







**Sejmout týpky,**  
co nosí šortky, to je vždy  
čertovská práce. Ale mu-  
síte to zkusit.



**Tasmánský čert**  
se snaží jak čert, ale  
vždycky to taky nejde.



## Time Crisis: Project Titan

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNŘ	Střílečka
■ PROGRAM	Hratelné demo

**U**ž je to nějaký ten pátek, co jsme na PlayStation měli možnost v dět původní *Time Crisis* (skoro tři roky, abychom byli přesní), přičemž od té doby jsme jenom čekali, zbraně v plné pohotovosti, kdy si budeme moc vychutnat další díl tehle skvěle střílečky. Nyní je konečně po čekání, nastal čas oprášit starou dobrou pětačtyřicetku a připravit se na pěkný nářez - drsný, rychlý, prostě přesně jako za starých časů. Přirozeně pokud nemáte doma pistoli, nebojte nic, vždycky ji totiž můžete nahradit ovladačem.

Úkol máte relativně prostý, totž pozabíjet co nejvíc lotrů a pak se z celé té šamasťky dostat se zdravou kůží a bez olověné nádivky. Aby se vám to podařilo, budete se muset hodně krýt, uhybat, odstraňovat předměty, které vám budou stát v cestě, a taky pumpovat tol k olova, že byste si z toho mohli otevřít fabriku.

■ Ovládání (s joypadem)	
↑ ↓ ← →	Pohyb kurzorem/míření
△	Schovat se/nabít
×	Střelba

**S pistolí**  
Střelba mimo obrazovku / nabít

### ■ Další rysy

Dokončená verze hry bude velmi podobná své předchůdkyni - je to prostě jednoduchá poctivá střílečka, která se skoro neliší od ostatních. *Time Crisis: Project Titan* sice klade trochu důrazu na schovávání, a tak se můžete schovávat za různými předměty rozsetým po úrovních. Jako vždy, i teď jsou ti darebáci ve svém útoku neúnavní, takže musíte dávat zatraceně bacha a vždy být připraveni na další útok.

Hlavním rozdílem mezi *Time Crisis: Project Titan* a její předchůdkyní je v tom, že nyní máte větší volbu pozice, odkud lotry sejmout - člověk má prostě dojem, že má věci víc pod kontrolou, a tudíž hra nabízí uspokojivější zážitek.

## Bugs And Taz Time Busters

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNŘ	3D plošinovka
■ PROGRAM	Hratelné demo

■ Ovládání	
△	Akční tlačítko
×	Výskok
○	Chůze/uchokoptera
⊙	Útok
□	Přepnout mezi Bugsem a Tazem
△	Přivolat další postavu
△	Otočení kamery

### ■ Další rysy

Kompletní verze hry obsahuje další oblíbené postavy a čeká na vás spousta úrovní.

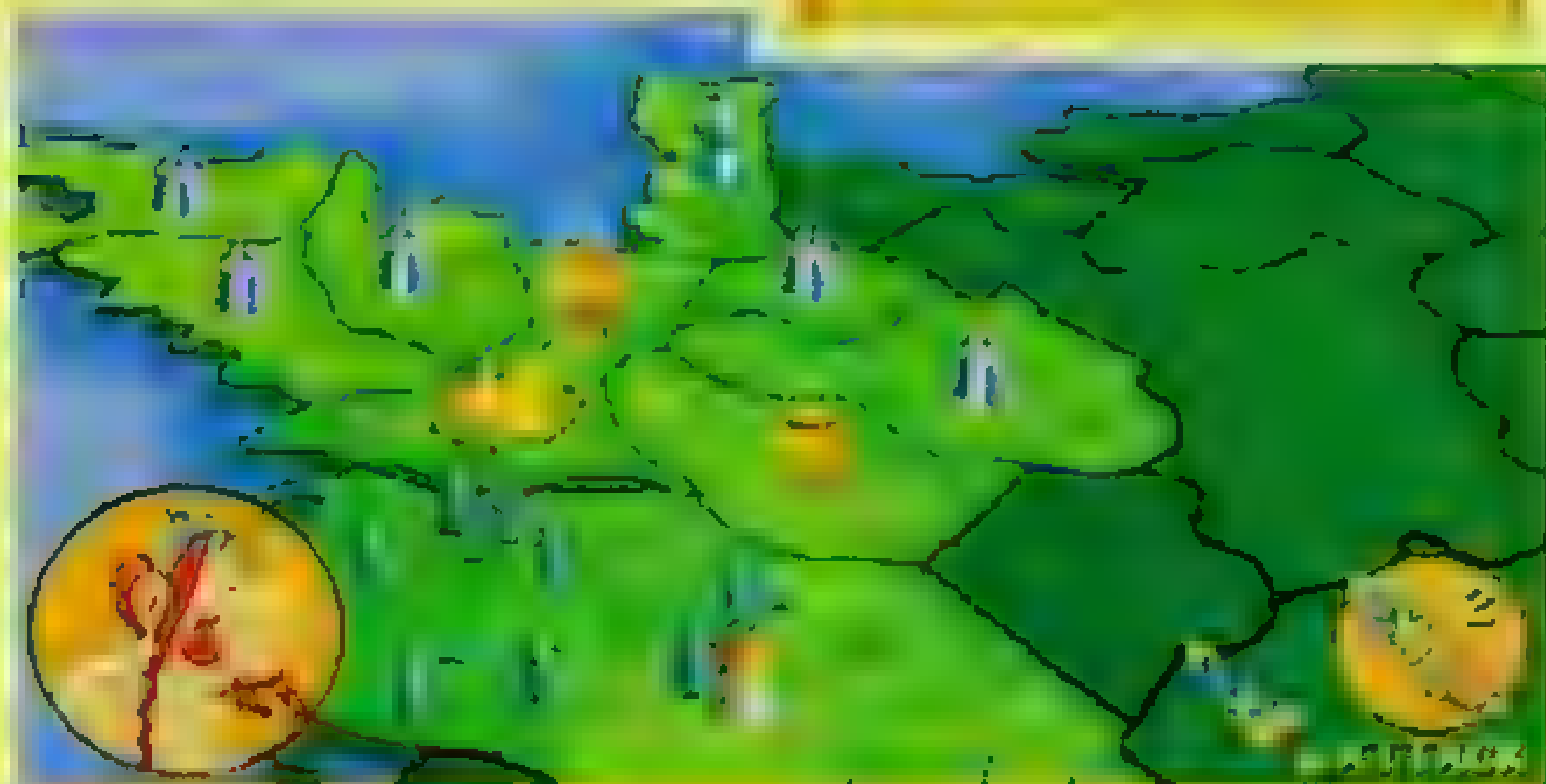
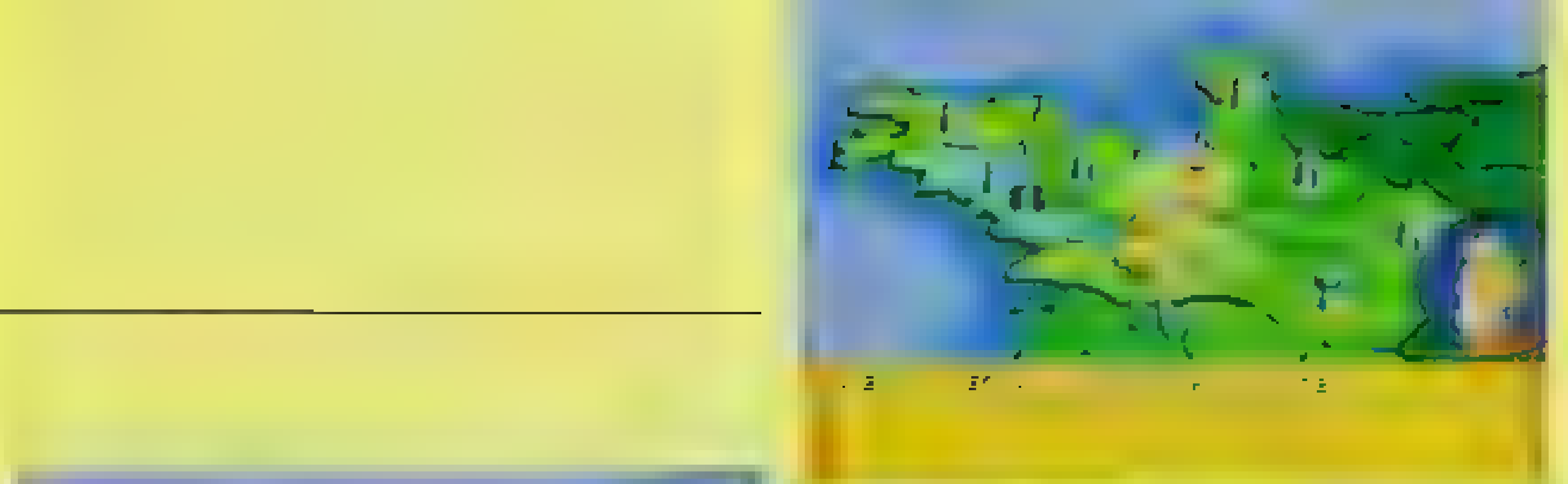
### ■ Další informace:

Chcete-li se o téhle hře dozvědět víc, pak neváhejte a přečtete si naše fundované hodnocení, jenž jsme provedli na straně 57 čísla 34. Sedmička je slušný výsledek.

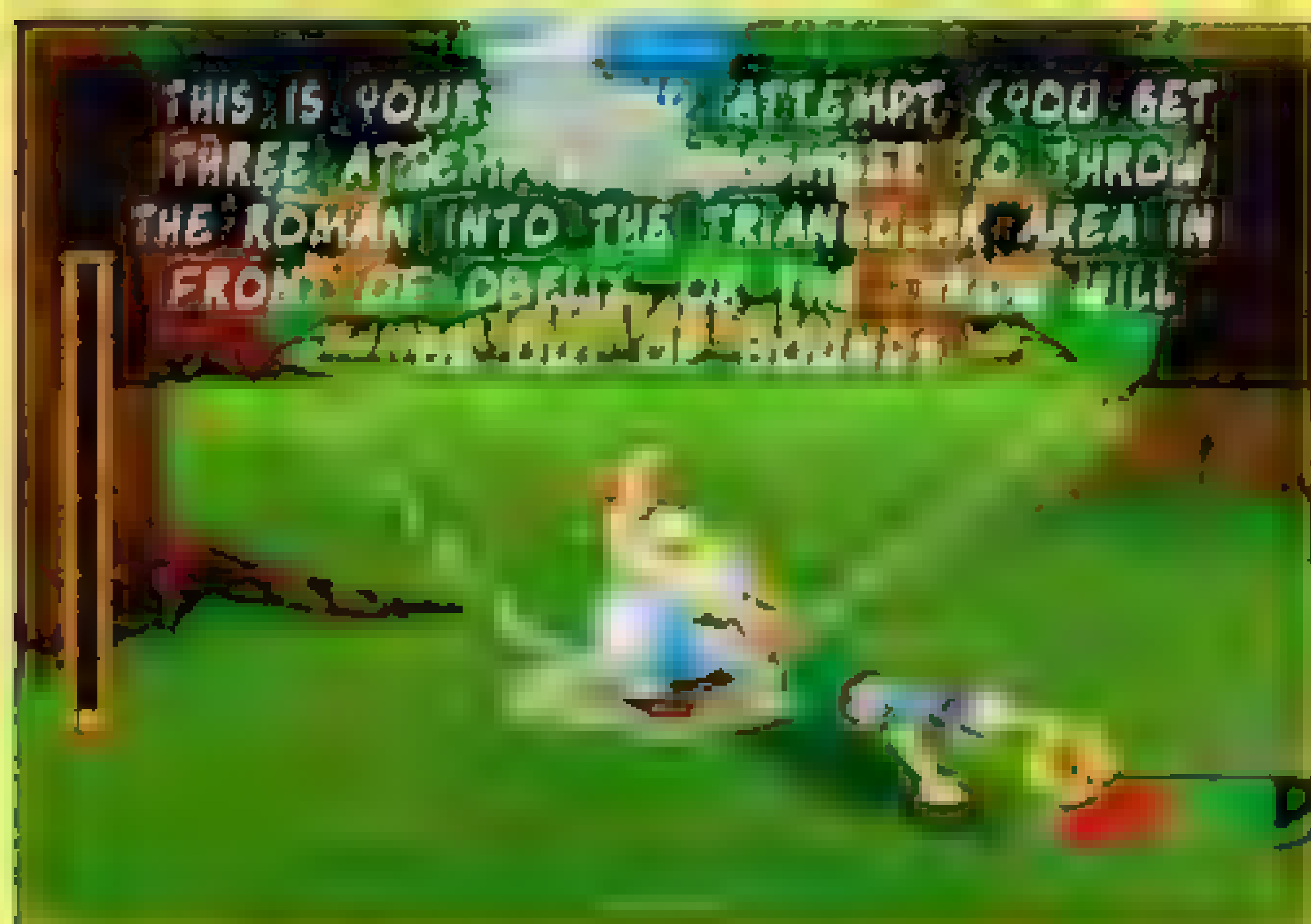
**T**ahle absolutní novinka od Warner Brothers vás postaví do role oné neodolatelne dvojky Bugse Bunnyho a Taze neboli Tasmánského čerta. Naše demo by vám mělo přiblížit, jak asi bude tahle trojrozměrná plošinovka vypadat v kompletní podobě.

Vášim úkolem je provést tyhle dva roztomilé týpky Granwiche. Zdá se vám to nemožné? Nezoufejte, protože jak se budete prosekávat všemi těmi překážkami, Tweetie vám podá pomocnou ruku a pomůže se naučit nové triky a schopnosti. Rovněž si budete moci zahrát hru jménem Pelota a vyzkoušet na vlastní kůži i břišní tance.





YOU MUST MOVE CURSOR TO /  
ONLISH PROVINCE  
PRESS [X] TO / CLANCE TO THE HEL FORCENETTS PAR SE



**Blitzkrieg**  
v době římské. Dobýt Evropu, to je pěkně odvážný plán, a to dokonce i pro ty nejdřívější animované postavky. Hlavně si své pohyby naplánujte co nejpečlivěji.

## Asterix

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNŘ	Strategická hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

**T**ak tahle hra i demo některé z vás určitě pěkně zmate. Dokonce překvapí, o i nás, když se nám z něčeho nic zjevilo na redakčním stole. Někteří z vás si nicméně možná pamatují, že před nějakým časem, celkem dávno v čísle 29, abychom byli přesní, jsme přinesli playtest hry *Asterix* od francouzské firmy Infogrames. Takže vězte, že tohle je trochu jiná hra, Infogrames se rozhodl zkusit to jinak, a dokonce obchází fámy, že na evropském trhu by se měl t tul objevit každým dnem.

V tomhle malém demu můžete oprášit své přátelství s malým galským hrdinou a připravit se na hru, jejíž dokončení vám bude trvat déle, než byste postavili Eiffelovku.

Jde asi o tohle: musíte použít druidskou mast Getafix, připravit svá vojska na útok a odvést je do přilehlého římského sídliště, přičemž vašim nejvyšším cílem bude zmocnit se samotného Caesara.

### ■ Ovládání

↑↓←→	Pohyb kurzorem
⊗	Vybrat
Ⓐ	Zrušit výběr

### ■ Další rysy

Kompletní verze hry je strategická záležitost a trochu připomíná století hru, byť s notnou příchutí česneku a silnými, výrazně francouzskými podtóny. Je zde rovněž několik soubojů, ně aké to sbírání penízků a doslova přehršel trojrozměrných miníher.

### ■ Další informace:

Ti z vás, kteří už byli na světě, když vyšlo číslo 29, si možná pamatují naši recenzi. Tak či onak byla na jinou hru, takže ji raději nečtěte - jakmile se nám do ruky dostane tento pokus o nápravu reputace, povíme vám, jaký opravdu je.

## OBSAHDISKU



**Stará** arkádová klasika se dočkala díky Hasbro Interactive nové verze.

## Frogger 2

■ VYDAVATEL	Hasbro
■ ŽÁNŘ	Retro arkáda
■ PROGRAM	Hratelné demo

**U**ž tomu bude nějaký ten čas, co jsme na PlayStation v děli původního *Froggera*, a ještě více vody uplynulo od časů, kdy jsme jej poprvé viděli v arkádách. Nicméně teď se u Hasbro pokusí o žabí renesanci.

V demu je vaším úkolem zachraňovat malé žabíčky, které uvízly na různých místech v zahradě - celkem jich tu je pět. A byť to zní dost překvapivě, vaší žábě se jaksi nelíbí voda, a tak musíte používat všemožná prkna, l stý či krokodýly jako plošiny a z nich se odrážet.

Rovněž se musíte vyhýbat včelám, sekačkám, kolečkům a podobné havěti - tedy pokud to chcete přečkat ve zdraví. Nicméně kdybyste se přece jen dostali do průšvihů, vězte, že na jednom místě dema je ukryt život navíc. Pomocí [X] vysíláte radarové signály, jejichž prostřednictvím nacházíte malé žabíčky. A když kolem vás

poetř náhodou nějaký hmyz, tukněte na [O], čímž vystřelíte jazyk a - ne, nedáte nikomu vášnivý polibek - date si malou svatečku. No, zní to vabně.

### ■ Ovládání

[O]	Vyslání radarového pulzu na lokalizaci malých žabček
[X]	Super skok
[O]	Vystřelit jazyk

### ■ Další rysy

Tahle froggerovská verze je o něco složitější než ta předchozí a klade na hráče podstatně vyšší nároky.

### ■ Další informace:

Člověk by si řekl, že *Frogger* bude touhle dobou už bradou vzhůru, ale on má pořád neuvěřitelný elán. Nenechte si v žádném případě ujít naši skákačí recenzi v minulém čísle.



## Cricket 2000

■ VYDAVATEL	EA
■ ŽÁNŘ	Simulátor kriketu
■ PROGRAM	Hratelné demo

**A**ni *Cricket 2000* není nic nového pod sluncem a od jeho vydání už taky uplynulo hezkých pár dní. Jenže ona tahle hra u nás není zrovna v kursu (proč taky, je to nejnudnější sport pod sluncem), takže jsme o ní pro jistotu pomlčeli. Když však zazvonil telefon z Anglie a bylo nám nabídnuto hratelné demo, řekli jsme si proč ne – jedno demo navíc neuškodí. A také pochopíte, proč jsme o tom nikdy nepsali.

### ■ Ovládání

Pálka	
↑↓←→	Pohyb pákace/směr odpału

○	Silný úder
⊗	Úder/sprint
●	Míček
↑	Vrátit k obránci branky
↓	Nadhazovač
⊗	Spustit a zastavit měřidlo vzdálenost

### ■ Další rysy

Kompletní hra obsahuje skvělé komentáře od Richie Benauda a Davida Gowera, všechny velké prestižní zápasy, mezinárodní týmy, světový pohár a taky „velkou šestku“.

### ■ Další informace:

Pokud byste chtěli jít do kriketu naplno, pak si přečtěte naši recenzi v... vlastně ne, raději se nechte vyšetřit, to by mohlo pomoci.

## Ms Pac-Man

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNŘ	Retro arkáda
■ PROGRAM	Hratelné demo

**M**s *Pac-Man* asi bude hned po slečně Croftové naší nejoblíbenější ženskou postavou. Vybavení Pac Dot Radarem – ten dostanete hned na startu – se totiž pouštíte do aztéckého labyrintu, sbíráte puntíky a ovoce, přičemž se zároveň musíte vyhýbat strašlivým duchům.

Naštěstí máte při ruce ctihodného profesora Paca, který vám vysvětlí funkci některých nových věcíček, jež se v této verzi objeví poprvé.

### ■ Ovládání

⊗	Přiblížit
⊕	Oddálit

### ■ Další rysy

Kompletní verze hry obsahuje spoustu úrovní p.ných bludišť, obývaných četnými duchy.

### ■ Další informace:

Recenze vyšla již v minulém čísle a hra si vedla dobře – obdržela 7/10.

## Re-Volt 2

■ VYDAVATEL	Acclaim
■ ŽÁNŘ	Závodní hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

**T**ahle hra, jinak také známá pod názvem *R/C Revenge* vás staví do drsného světa d.kově ovládaných závodů bugatek. V tomto demu na vás čekají tři kola v lese, ale vyřadíte se, to bezpochyby.

### ■ Ovládání

↑↓←→	Volant
⊗	Plyn
⊕	Skočit
○	Vystřelit ze zbraně
⊖	Zpomalit

Ⓛ	Návrat do normální polohy
Ⓜ	Ohlednutí
Ⓡ	Otočka na zataženou ruční brzdu

### ■ Další rysy

Celkem na vás v této hře čeká 20 okruhů, plus tratový editor, takže si můžete ještě nějaké přidělat a původní designéry dokonce zahanbit. Rovněž máte k dispozici široký výběr vozidel, které se neztratí v žádném terénu – včetně nakladačů a motorových člunů.

### ■ Další informace:

Pokud se o tomto titulu chcete dozvědět více, pak si naštudujte naši recenzi v *PSM31*.



**No my tedy** nevíme, nedali byste si radši něco adrenalinovějšího? Ale když teda myslíte.



**Doleva,** doprava, doleva, trochu, bacha, uhnout.



**Trat rozbijte** napadrt, přírodu zničte, les zbavte klidu – vždyť jsou to bugatky!



# Tomb Raider: Chronicles

■ VYDAVATEL	Eidos
■ ŽÁNŘ	Akční adventure
■ PROGRAM	Video

**T**ak tady máte konečně příležitost podívat se, jak vypadá jeden z nejtoužebnějších očekávaných titulů loňského roku - tedy pokud jste si ho už nekoupili, přeci jen vyšel už před nějakým časem. V našem videu zavítáte do čtyř různých světů, které nejnovější díl *Tomb Raidera* nabízí, a pak si můžete prohlédnout trailer na chystaný film - co více byste

chtěli. Laru s nahou prdelkou a plně hratelné demo? Věřte nám, že tvrdě pracujeme na obojím. Snad se nám to dříve nebo později povede, držte palce!

# Spyro: Year Of The Dragon

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNŘ	3D plošinovka
■ PROGRAM	Video

**T**ady máte další šanci podívat se, co se zrovna děje v dračím světě. Vždy ochotný Spyráček si naložil na hřbet děsně těžký úkol za-

chránit ohrožená dračí vajíčka. Ve hře na vás čekají staří známí, jako Sparx, Hunter či Moneybags. Rovněž tu je celá řada miniher, včetně skateboardu, závodů ve člunech a jízdy v tanku. Tenhle titul je fakt akčně nadupaný a ze všech spyrovských her zatím nejlepší.

## Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ  
POHLED DO  
BUDOUCNOSTI



**Lara se vrátila**  
a vůbec nevypadá špatně.

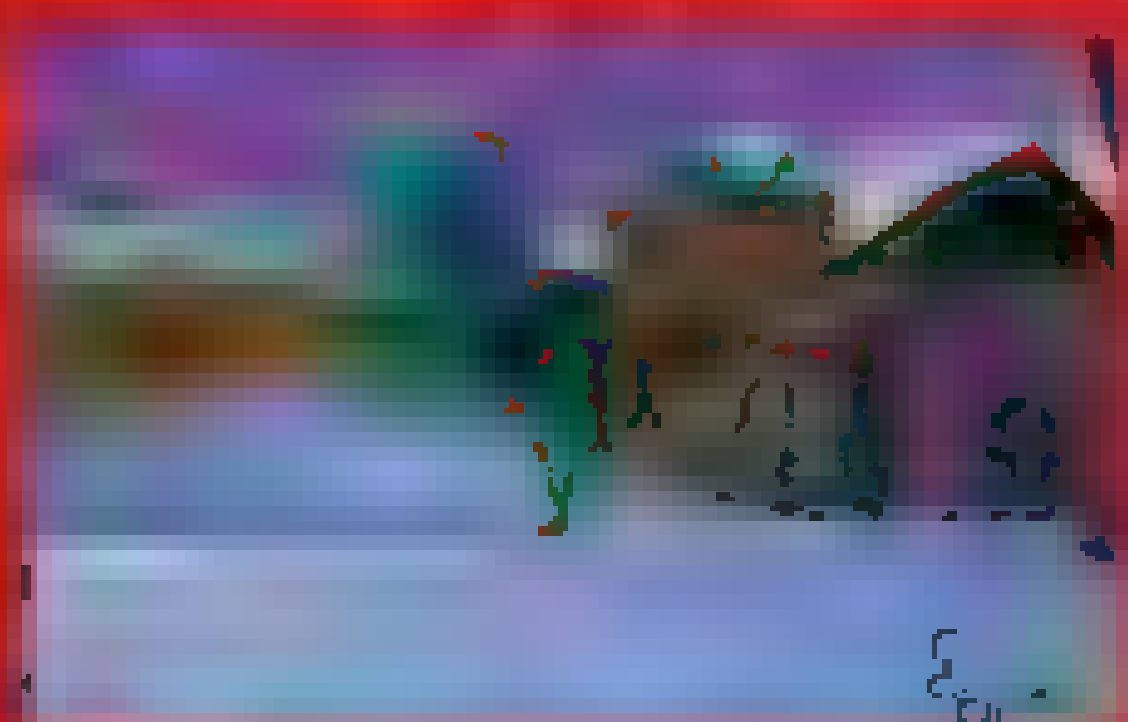


## PŘÍŠTÍ MĚSÍC NA CD

- PRÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE DOČKAT
- KRÁSNÉ MAT HOFFMAN'S PRO BMX
- TĚŽKÉ THE SHANEDOWN! READY 2 RUMBLE ROUND 2
- KRAKÁ ZBARMENÉ ARMY MEN
- PLUS: THE GRINCH, MONSTER FORCE, WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC A MNOHO DALŠÍCH!



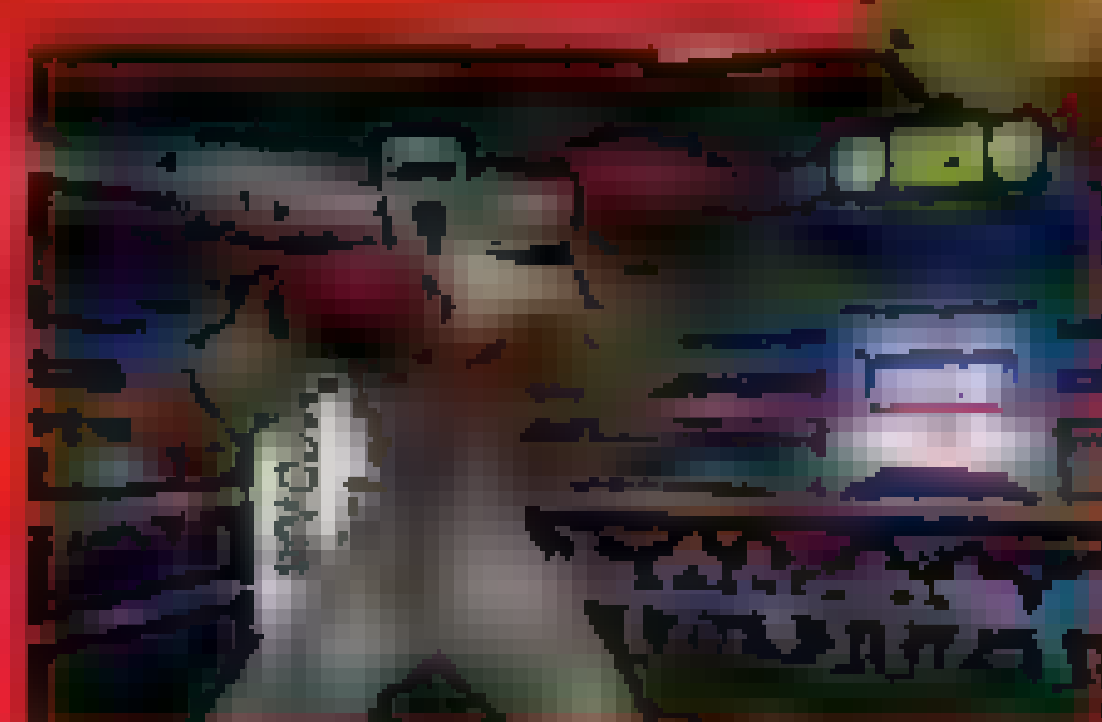
Mat Hoffman's Pro BMX



The Grinch



Army Men



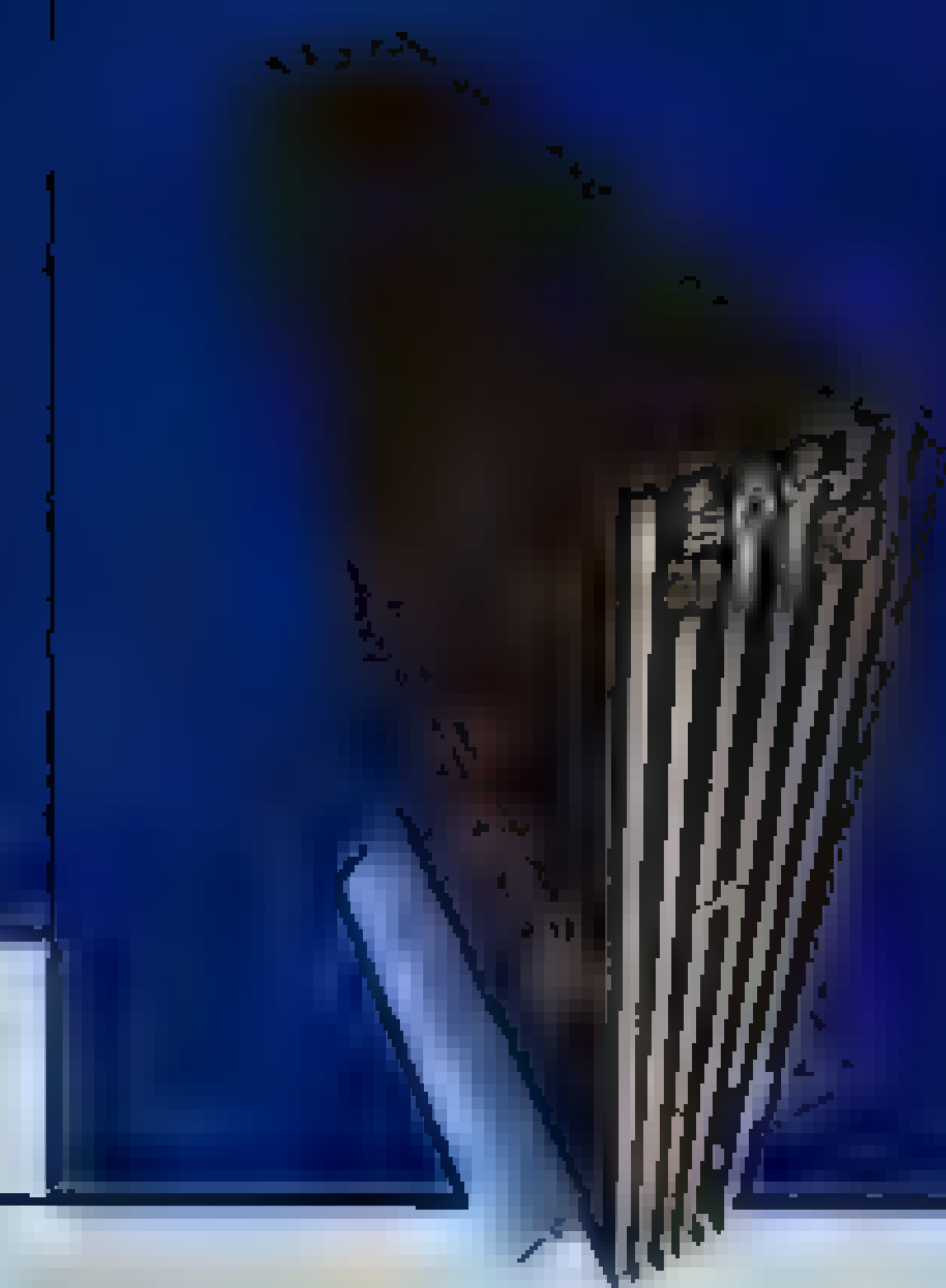
Ready 2 Rumble 2





# PlayStation®2

RECENZE ■ PREPLAYE ■ NOVINKY ■ INFORMACE



BŘEZEN  
**2001**

## OBSAH

### NOVINKY

**86** ONIMUSHA WARLORD  
SILENT HILL  
GRAN TURISMO 3: A-SPEC  
A DALŠÍ...

### PREPLAYE

**87** WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001  
**88** STAR WARS: STARFIGHTER

### RECENZE

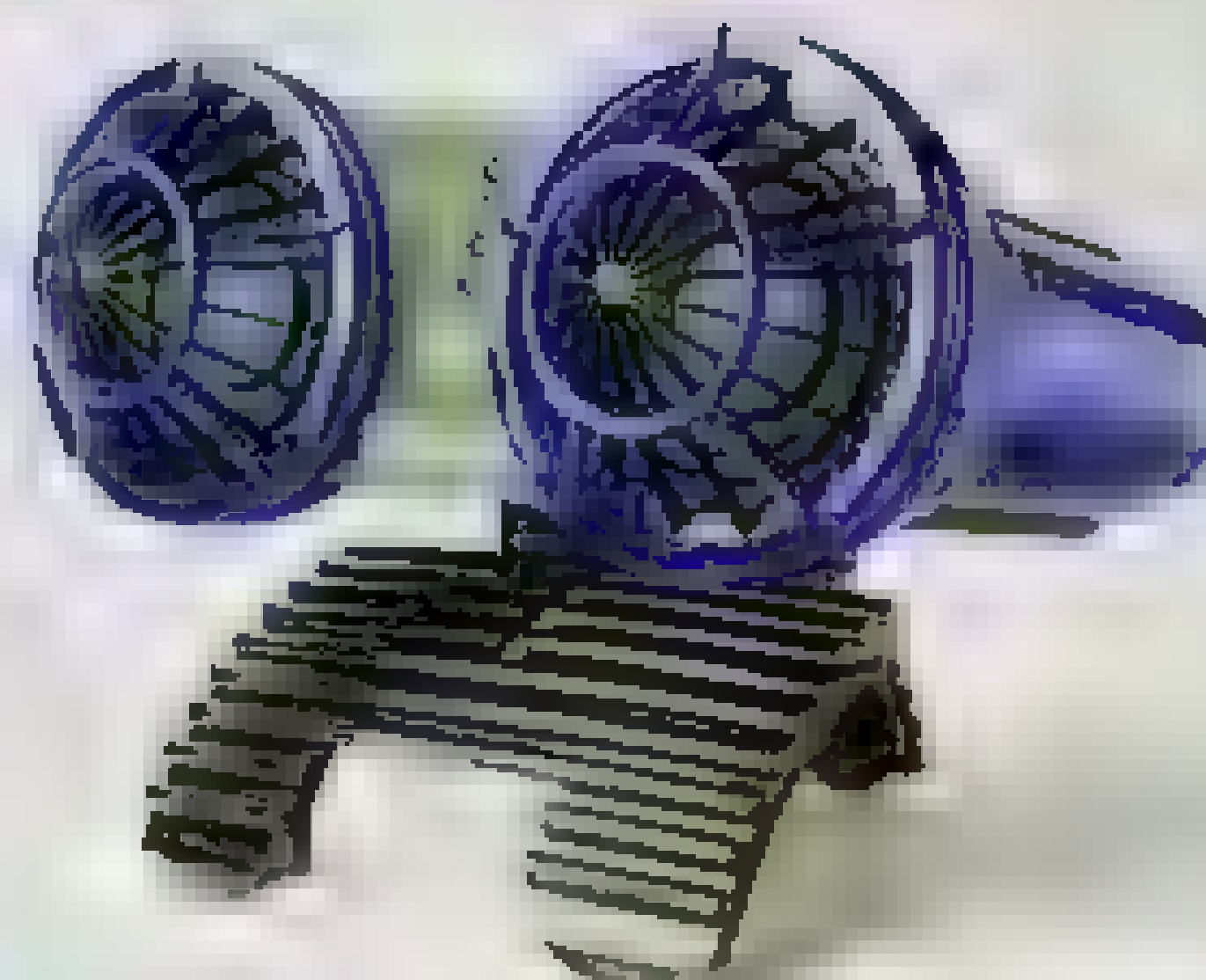
**90** UNREAL TOURNAMENT  
**91** PS2000 DIGITAL  
**92** SKY SURFER  
**92** SHADOW OF MEMORIES  
**93** SUMMONER  
**93** ARMORED CORE 2  
**94** KNOCKOUT KINGS 2001  
**94** DONALD DUCK:  
QUACK ATTACK  
**95** NBA LIVE 2001  
**95** WDL: THUNDER TANKS

### **S88** STAR WARS: STARFIGHTER

„VŠECHNY LODE MAJÍ SVÁ  
SLABÁ MÍSTÁ, TAKŽE SE  
UPROSTŘED VSI TĚ ZBESILÉ  
PALBY MUSÍTE SOUSTŘEDIT  
NA JEDEN BOD...”



**S90** UNREAL TOURNAMENT



**S91** PS2000 DIGITAL



**S87** WRC 2001



## ONIMUSHA WARLORD

# Horror revival!

**C**apcom odložil své *Resident Evil* *Code Veronica* i *Devil May Cry* až na prosinec, takže se od tohoto specialisty na survival horory nejdříve dočkáme *Onimusha Warlord*.

*Onimusha Warlord* se odehrává v Japonsku v šedesátých letech 16. století, a co se la-



dení týče, připomíná hra něco mezi *Resident Evil* a *Tenchu*. Po příběhové stránce hra možná není ničím neobvyklým, nicméně bojové scény jsou neuvěřitelně plynulé, stylově je hra naprosto brilantní a stříhané scény jsou doslova ohromující. K tomu si připočítejte četné hádanky ve stylu *Resident Evil* a máte kandidáta na jednu z nejdychtivěji očekávaných her léta.

Abyste tomu ale věřili, musíte hru prostě vidět. Což naštěstí taky můžete - *Onimusha Warlord* vám odhalí své vnady, pokud navštívíte internetovou stránku [www.capcom.com/onimusha\\_teaser.htm](http://www.capcom.com/onimusha_teaser.htm) - zde se můžete přesvědčit na vlastní oči. A jelikož ve Státech se hra objeví už v březnu, můžeme se domnívat, že k nám, na starý kontinent dorazí někdy během května. ■



## PS2 STRUČNĚ

VSECHNY NOVINKY O PS2, KTERÉ LZE OTISKNOU.

Sony oznámila, že pevný disk pro PS2 s vestavěným broadbandovým adaptérem se na trhu objeví koncem roku 2001. Ovšem abyste rozkoše slibované pevným diskem okusili v míře opravdu vrchovaté, budete potřebovat broadbandový přístup. Jinak Sony slibuje, že co se velikosti disku týče, bude „počet gigabajtů dvojciferný.“

Sony Czech udělá radost všem fandům PlayStation a ohlásí první snížení ceny PlayStation 2. Od nynějška vás tenhle zázrak přijde na pouhých 18990,- Kč.

Strašlivá roboti bojovka *Zone Of The Enders* beztak vyhlížela jako potenciální bestseller, a to dokonce ještě předtím, než vešlo ve známost, že v krabici bude ke hře přiloženo hratelné demo *Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty*. Na duben si proto nic neplánujte, po- diváme se společně do budoucna. ■

Sony reagovala na kritiku, že DVD přehrávač v PS2 je vadný, která se na ni snedla poté, co majitele Toy Story nerozchodil na svých konzolách při ožnění filmy. Problém spočívá v tom, že ohledně DVD neexistuje žádný standard a v případě některých DVD nejchůz kompatibilita s PS2 nebyla ověřena, proto může docházet k problémům. Pokud vy máte problémy s Toy Story vložte Buena Vista Home Entertainment.

Když už jsme u těch DVD - až se na trhu objeví film *Tomb Raider*, což bude někdy v roce 2002, bude obsahovat bonusy, s jejichž pomocí v budoucích verzích *Laity* hry odemknete nové, jinak skryté úrovně. Alespoň filmaři to tvrdí.

## SILENT HILL 2

# Enjoy The Silence

**D**ychtivě očekávané pokračování hororu *Silent Hill* udělalo další ohromný skok kupředu a notně se přiblížilo našim setmělým obyvákům - dokonce jsme se teď dočkali prvních fotek, pořízených přímo ze hry.

Co se týče děje, žádné nové zprávy nemáme, ale jak ukazují obrázky, hra bude naprosto fantastická. Ještě než k vám dorazí v plné parádě, můžete si z četných internetových stránek stáhnout ukázkou. Stačí do jakéhokoli vyhledávače napsat „silent hill 2 trailer“ - no ale pak se běžte rychle schovat za sedačku. ■

Stáčí do jakéhokoli vyhledávače napsat „silent hill 2 trailer“ - no ale pak se běžte rychle schovat za sedačku. ■



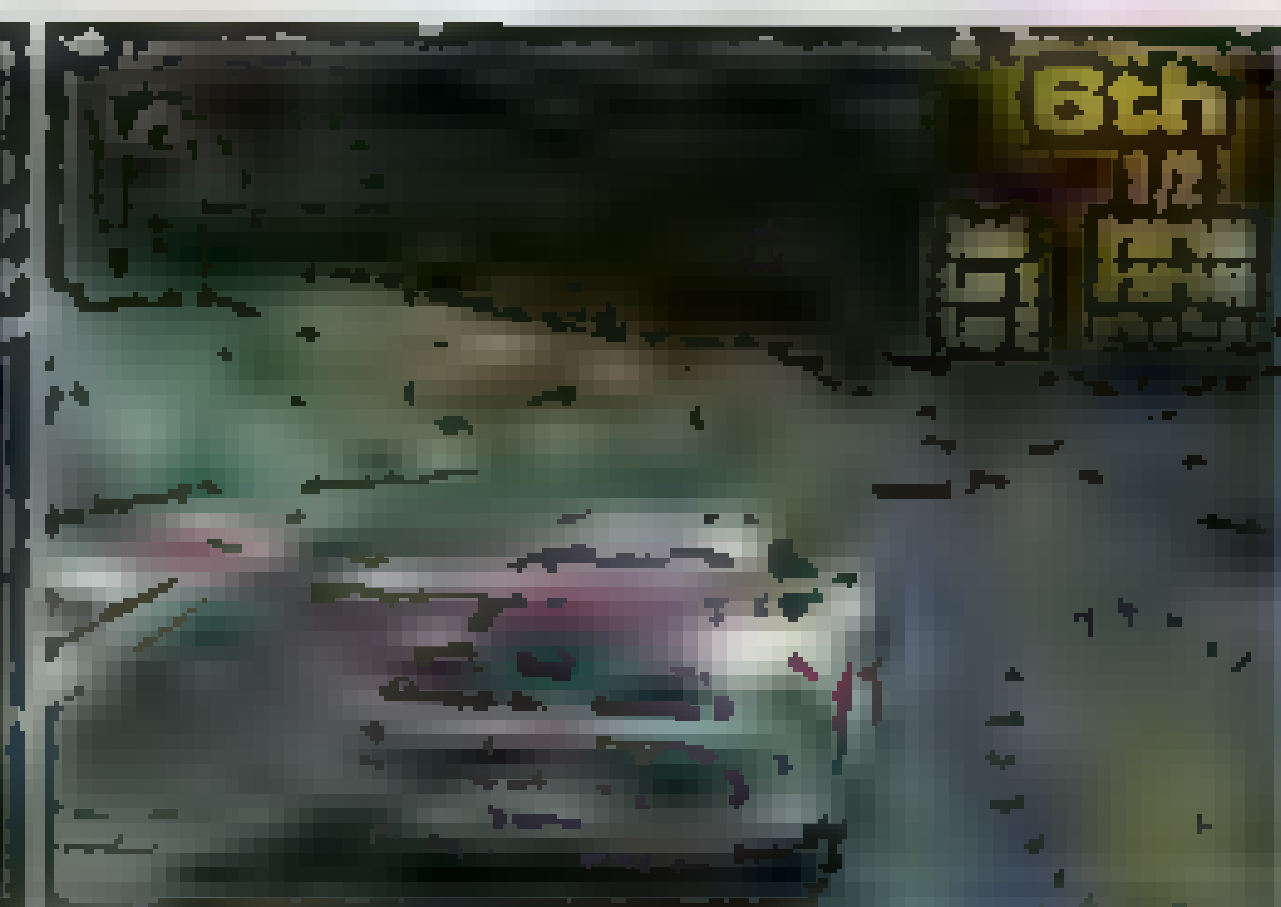
## GT3

# Rallye Turismo

**Č**ekání na *Gran Turismo 3* pokračuje, neboť SCEI právě oznámila, že hru nevydá v Japonsku dříve než v dubnu, aby „bylo možné titul po stránce kvality dovést co nejdále.“ Takže není moc pravděpodobné, že by se u evropských břehů hra vyloďila dříve než v červnu, možná i později.

Máme ale i dobrou zprávu, a to tu,

že hra bude podle všeho skutečně vynikající. Měli jsme možnost vyzkoušet si fakt úžasné úplně nové demo, kde je jedna nová, naprosto skvělá kára, tvarem připomínající sportovní ověšenou Toyota Supra. A i když my v těchto hrách téměř vždy volíme pohled zevnitř auta, nelze neužasnout nad tím, jak bombasticky to vypadá i zezadu. Skutečně parádní záležitost.

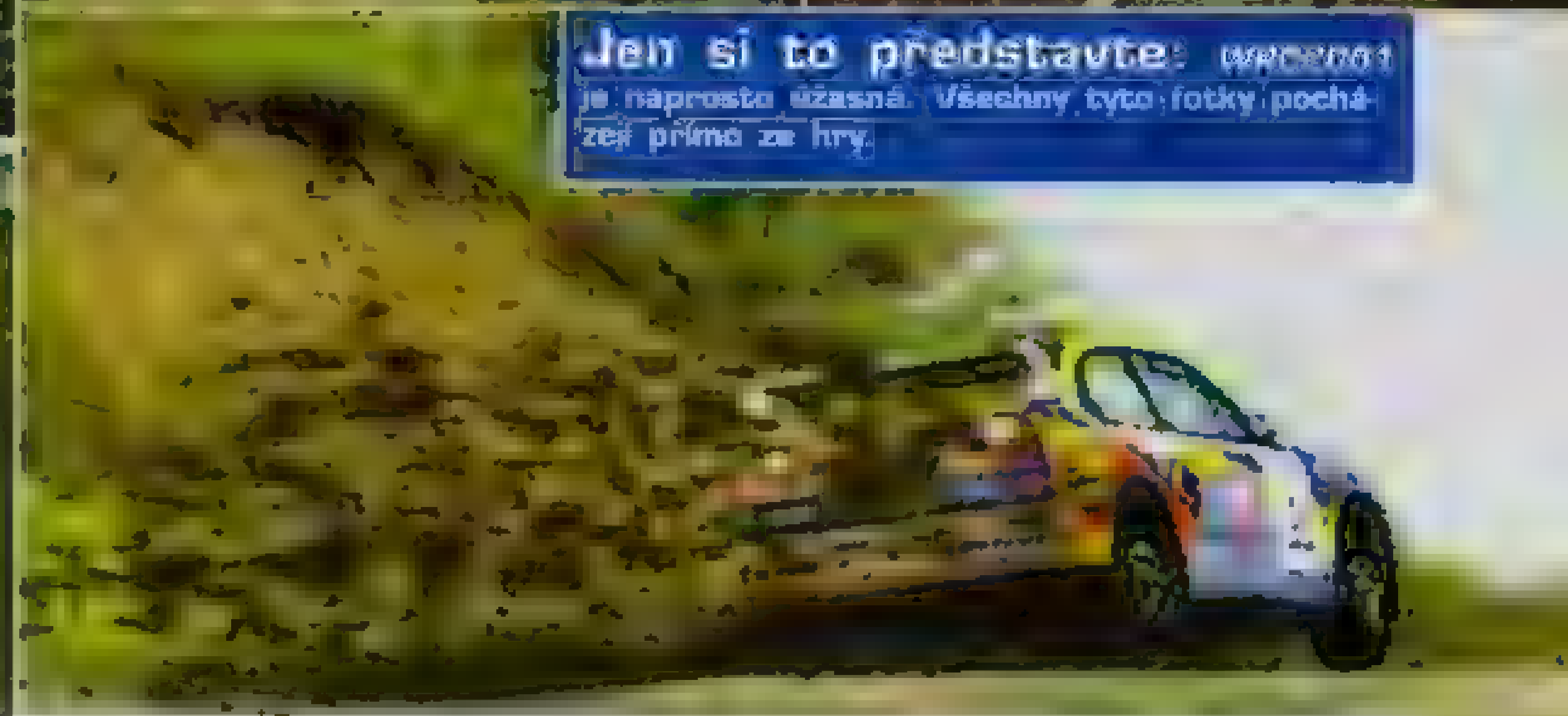


A co víc, vylepšení doznala i rallye část, kde se teď můžete těšit na skvostně nadupané Subaru Impreza. Řízení je naprosto dokonalé, pozornost věnovaná detailu člověka doslova omráčí. Dokonce se na sklo přilepuje i bahno odletávající od kol - pokud si tedy nenajdete jnou stopu, za chvíli nic nevidíte. No, už se nemůžeme dočkat. ■





Jen si to představte: **WRC2001** je naprosto úžasná. Všechny tyto fotky pocházejí přímo ze hry.



PLNÉ BLATA

## World Rally Championship 2001

PRVNÍ RALLYE NA PS2 JE ZABLÁCENĚ ÚŽASNÉ.

**N**eměli jste dobrý pocit z rallye úrovně v *Gran Turismo 3*? Případaly vám příliš nablýskané? A přišlo vám divné, že nikdo nemluvil o hře s Colinem McRaem pro PS2? Inu, pokud se všechno to bzučení obklopující *World Rally Championship 2001* dokáže proměnit v něco, co se jen trochu bude podobat té úžasné hře, jež nám je tímto slibována, pak na ty ostatní hry můžete úplně klidně zapomenout.

A to říkáme proto, že na rozdíl od mnoha jiných her, které se mají v tomto roce objevit, máme možnost si i vyzkoušet na vlastní kůži. A vyzkoušet na vlastní kůži v tomto ohledu znamená

vyzkoušet naprosto, že spojení světla a nárazníky doslova létají vzduchem.

Abyste ale nepropadli omylu, v žádném případě to není starý McRae, nakonfigurovaný pro potřeby PS2. Jen si to vezměte: V těch drsnějších etapách se můžete řídit po horských cestkách, jezdcí jsou vyvedení do nejmenšího detailu a pině animováni a když s autem vlihtnete stopadesátkou po straně do zatáčky, čeká vás pořádné turbulence, jejichž odraz lze vidět i v třepotajícím se listoví stromů.

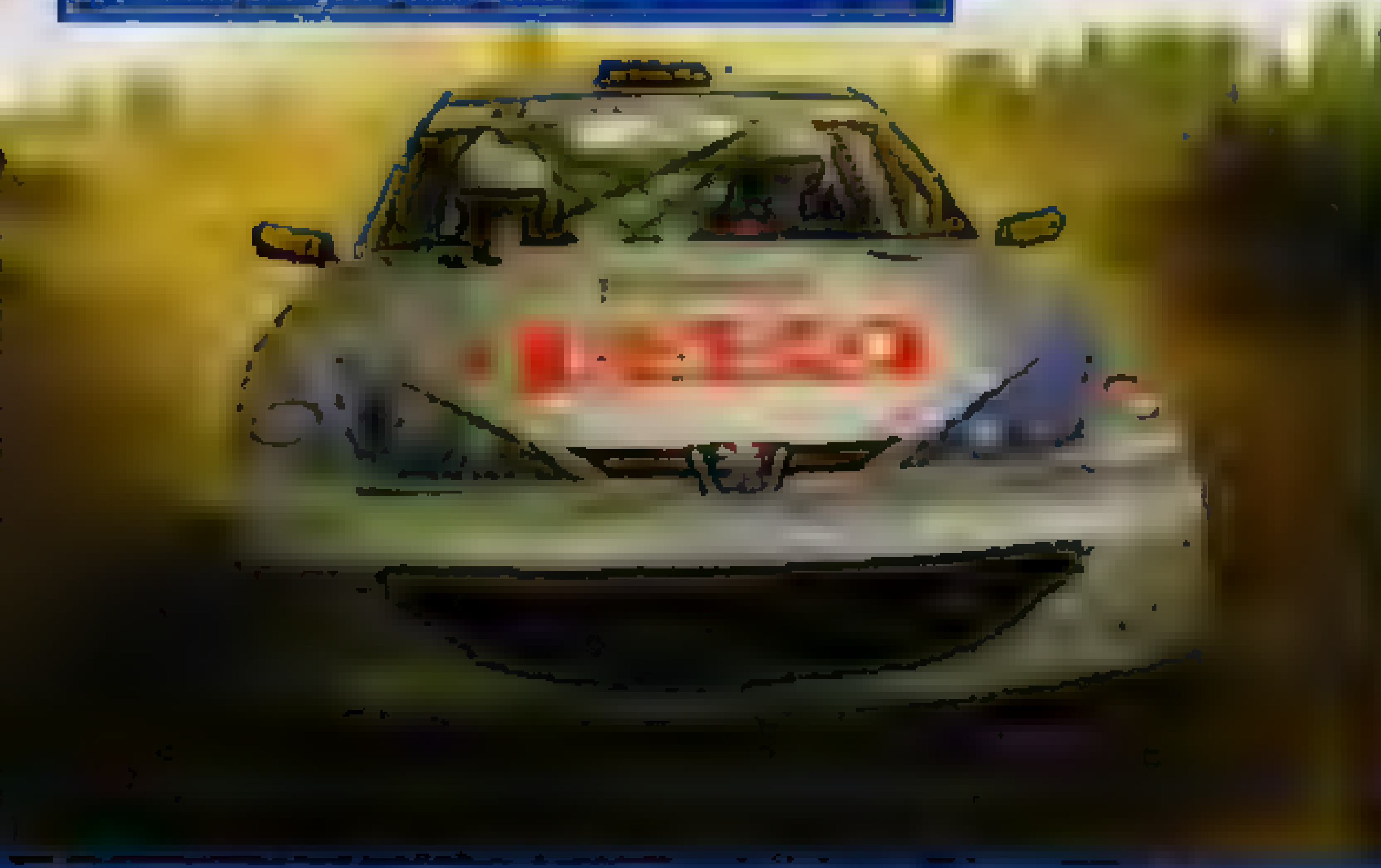
To by samo o sobě přirozeně neznamenal nic, pokud by se auto řídilo jako nákupní vozík naložený betonem. Ale na základě nešetrných kol, která jsme měli možnost si ve *WRC2001* projet, neze

než konstatovat, že hra disponuje jak vyvážeností tak skvělým záběrem, a to u povrchů všeho druhu. Jedné, co nám zde chybělo, byl propracovaný systém kolí, nicméně toto byla pouze raná verze a jsme přesvědčeni, že právě kolize jsou dalším velkým úkolem Evo Motion Studios.

Tvůrčí ředitel Martin Kenwright přiznává, že cílem, který si u *WRC2001* vytkl, je smazání hranic mezi hrou a skutečností. Hra má úžasné efekty, co se počasí týče, doslova neuvěřitelně zpětné záznamy a pozadí modelování na základě satelitního zaměření skutečného terénu. takže co se terénu týče, nabízí vysokou míru realismu. ■

Ben East

**Řídicí taky:** Pozornost věnovaná detailům se týká přesného zachycení tvrdosti řídicího



### Brzdi, brzdi!



Pohled zevnitř auta, tzn. že vidíte i palubní desku a volant, přišel v závodních hrách často narozmar. Sice ve většině případů působí realisticky, ovšem záběr je příliš úzký na to, aby měl člověk z řízení nějaký požitek. Ne tak ale ve *WRC2001* - zde je pohled z perspektivy první osoby skutečně tím jediným způsobem, jak lze hru hrát, zvláště když v těch drsnějších pasážích vedle vás neustále poskakují hlava spolujezdce.

KAŽDE AUTO JE VE SMYSLU NASTAVENÍ A CHOVÁNÍ TAK REALNÉ, JAK TO JEN BŮH... VÝKON AUTA SE V PRŮBĚHU MISI VZHLÉDEM K OPOTŘEBOVÁNÍ ZHORSUJE... GRAN TURISMO 3 MÁ CO DOHÁNĚT



# Star Wars: Starfighter

ŽADNÉ X-WINGY NEBO TIE-FIGHTERY, ALE DEATHSTAR

Vy jste potom jedné ze tří bitevních lodí (nejméně jednu další lze odemknout po cestě), přičemž s ní létáte buď přímo v kosmu jako ta-

kovém, nebo nad povrchem jednotlivých planet. Veškeré reálie jsou přejaty přímo z filmu a atmosféra života na každé z planet je dokonale zachycena - částečně i díky naprosto skvělé vizuální stránce hry. Krajinu m. mozemských světů, jako třeba na planetě Naboo, jsou rozsáhlé a oplývají geologickými detaily - od obyčejných sopek a řek po obrovské gejzíry vulkanického původu. Kosmický prostor je zaplněn sprškami meteoritů, nespočtem dalších lodí, přičemž dojem z dosud nejrealističtější kosmické plavby doplňují výtečné světelné efekty.

Hned naše první mise se ukázala být čímsi na způsob křtu ohněm. Naším úkolem je totiž obrana obřího štítu nad městem Naboo proti těžké artillerii Trade Federation. A jak se přibližujeme k prvnímu cíli, dáváme našemu křidlu povel k útoku a sami plánujeme přesun k druhému dělu. Vzápětí se však objevuje letka bombardérů a my spěcháme zasáhnout - naši droidi propadají zmatku, neboť jsme zasaženi palbou z různých úhlů. V celém tom zmatku nám jaksi už ože na bojiště mezitím dorazila dvě obrovská n-

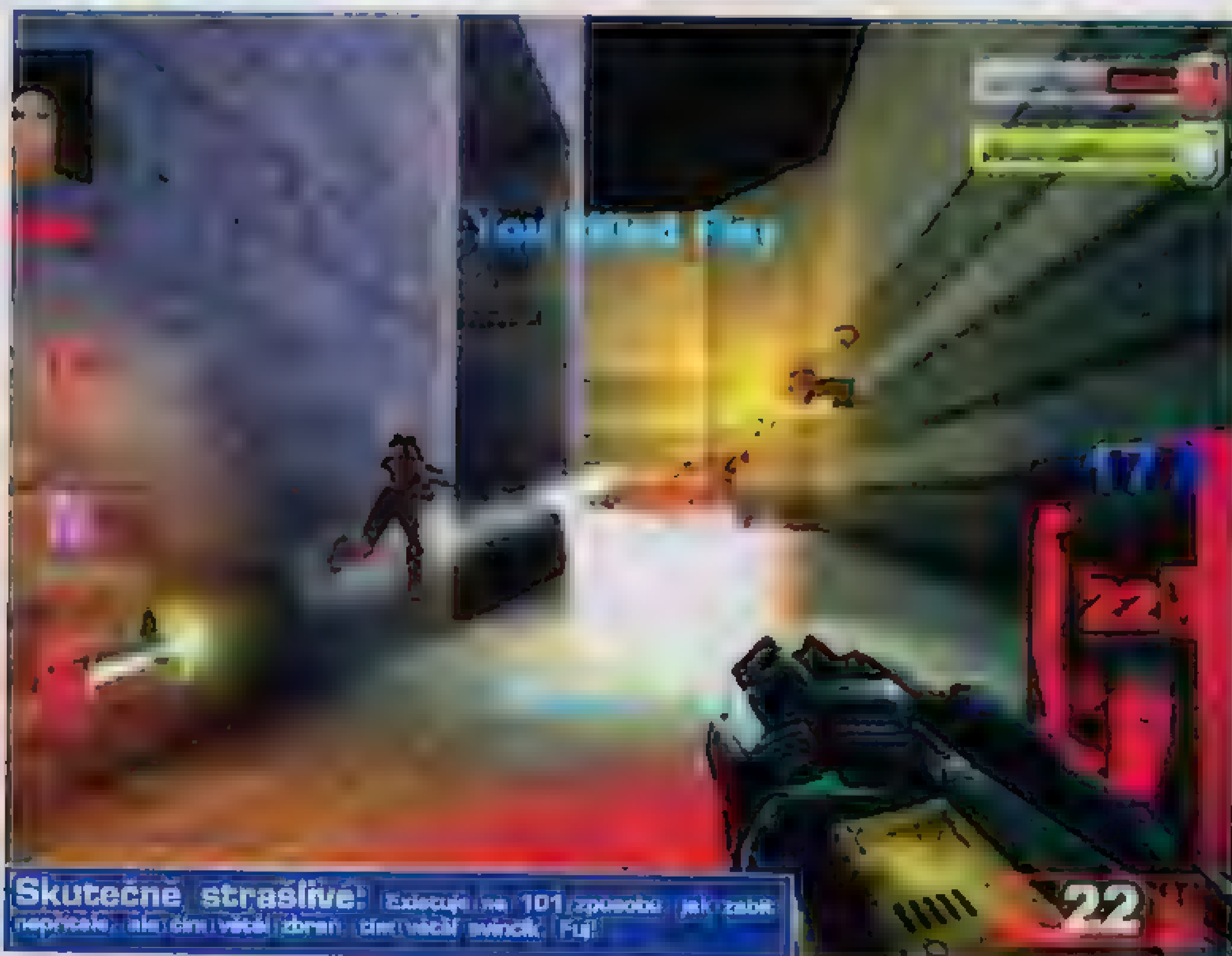
**Silové pole:** Planeta Naboo je vystavena útoku stovek jednotek Trade Federation. A právě tady musíte zasáhnout vy.

## Vetrelci z kosmu: ali sita je hladat in noč?

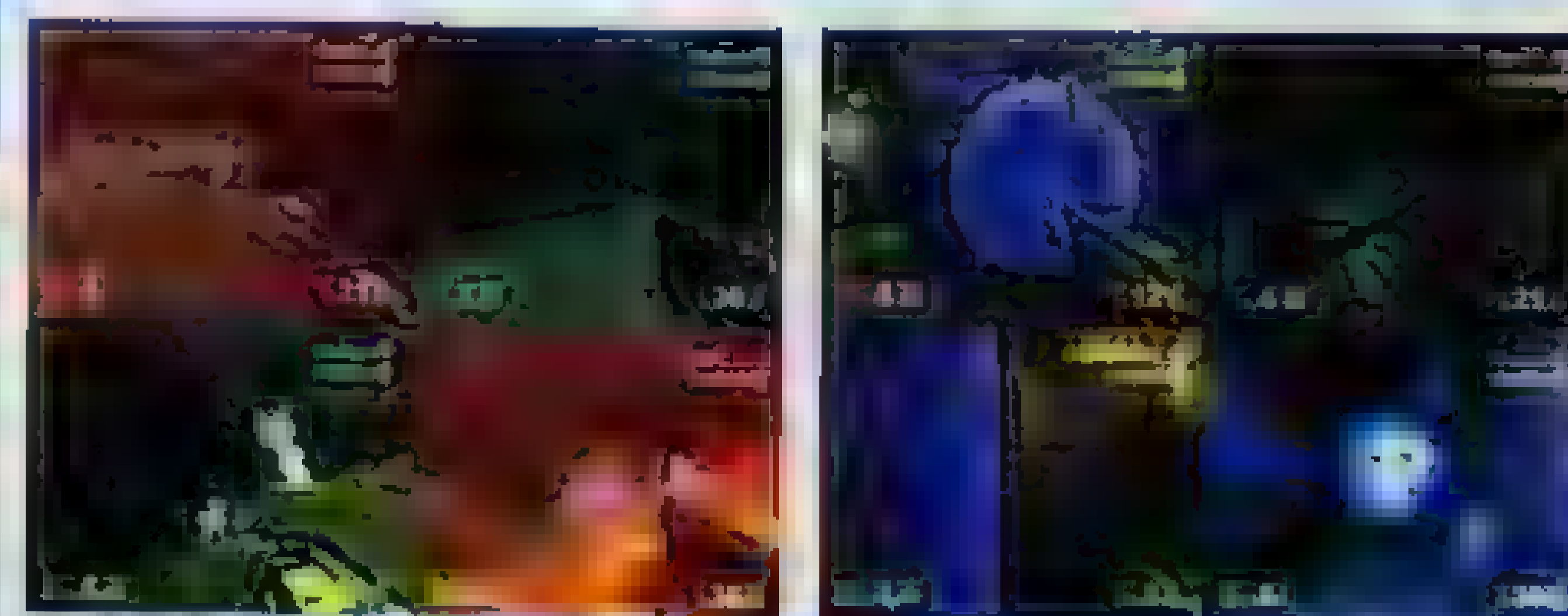








**Skutečně straslivé:** Existuje na 101 způsob, jak zabít nepřítele, ale čím více zbraní, tím větší svůlnost. Fuj!



**Zakletá čtyřka:** Hodiny a hodiny můžete strávit v labyrintu, kde se budete potkávat se svými kámoši a opakovaně je likvidovat. Rozporné!



## UNREAL TOURNAMENT



### TOHLE JE TA PRAVÁ ŘEZNIČINA!

**U**nreal Tournament vkročil do hluboce vyrytých stop populární *TimeSplitters* ve snaze urvat korunu nejlepšího masaku pro sebe. Nicméně drsný příběh od Free Radical může i nadále spát klidným spánkem. Jakkoli je *Unreal Tournament* totiž nadupan výbušnými zbraněmi, hezky vedenými arénami a především zběsilým dějem plným krve, zrazuje jej nedostatek originality a až neuvěřitelně malá rychlost v režimu pro více hráčů.

*Unreal Tournament* je už hezkých pár měsíců obrovským hitem na PC a verze pro PS2 se od své před-

lohy příliš neuší - pobíháte po opuštěných, několika-poschodových arénách, přičemž se účastníte jak individuálních, tak týmových her (například Deathmatch nebo Capture The Flag), v nichž jde tím či oním způsobem o to nadělat ze svých nepřátel porcičku syrového masa.

Bohužel trochu zklame, že režim pro jednoho hráče nemá žádný výraznější dějový příběh, a tak je to vlastně jen takový do nekonečna protahovaný trénink, kde můžete tříbit své schopnosti do režimu pro vícero hráčů.

### Důvodem pro koupi je ale především režim pro více hráčů.

Režim Deathmatch začínáte v aréně Oblivion čili Zapomnění - ostatně všechny arény mají charakteristické názvy, jako Agony (Agonie), Curse (Kletba) či Tempest (Bouře) - a vaším úkolem je prostřelit se stále složitějšími pasážemi, přičemž proti vám stojí nepřítel (obtížnost soubojů lze nastavit) s velmi slušnou AI.

Důvodem pro koupi podobného titulu je ale především režim pro více hráčů; právě tady zákazník očekává to nejlepší. A taky se mu jej dostane: navzdory už

zmiňované pomalosti totiž hra díky svému charakteru pinému krve a honiček skýtá úžasnou zábavu. A temné stíny napaditých a dobře provedených bitevních zón nabízejí jen velmi slabý úkryt před nemilosrdným pronásledováním ze strany vašich nepřátel.

Ceikem na vás čeká 22 hratelných postav - 11 jich máte k dispozici rovnou od začátku, zbytek lze odemknout v průběhu hry. Většinou to jsou obvyklé vojenské typy, něco ve stylu *Matrix*, a také pár trochu bizarních monster. I vaše výzbroj sestává ze standardních položek.

*UT* je ceikem povedená konverze z PC a rovněž jedna z her, které nepochybně budou profitovat ze slibovaných on-line schopností PS2. A než se tyto skutečně stanou realitou, dokáže *UT* nabídnout rozptýlení, pokud jste už unaveni *TimeSplitters*. ■

Nick Ellis



PS1: Quake II - Krvavé, brutální a spousta zábavy  
PS2: TimeSplitters - PS134 9" D) Uchvatná, originální a ultra drsná arénová bojovka







**Dálkový ovladač** nepatří mezi okrasný design, ale je plně funkční a má všechny potřebné tlačítka. Je tak malý, že by se vám mohl ztratit...



**Bože můj!** Je to větrák, není to větrák? Není to větrák! Jsou to poměrně výkonné reproduktory.

## CAMBRIDGE SOUNDWORKS PS2000 DIGITAL

### GRAFIKA NENÍ VŠECHNO.

#### FAKTA

- DISTRIBUČNÍ V ČR:** Acoustic Concepts s.r.o.
- VELKOPLOŠNÝ:** 120 x 100 x 100 mm
- PRŮMĚRNÉ VÝDÁNÍ:** 200 Kč
- PARAMETRY:**
  - 120Watt (120Watt)
  - 100Watt (100Watt)
  - 100Watt (100Watt)
  - 100Watt (100Watt)
  - 100Watt (100Watt)
  - 100Watt (100Watt)
  - 100Watt (100Watt)
  - 100Watt (100Watt)

**T**aké vám čas od času přijde, že zvuk her a hudby reprodukováný pomocí vaší konzoly a televizoru je poněkud tupý a neostrý ve srovnání se zvukem, jaký bychom si zasloužili? Nám rovněž. Ovšem co je důležitější, nelíbilo se to ani firmám Creative a Cambridge SoundWorks, které vytvořily špičkovou reproduktorovou soupravu PS2000 Digital, jež by měla z vaší PlayStation2 udělat domácí kino se vším všudy.

PS2000 Digital se skládá z jednoho subwooferu (120wattů) a zařízení, které je ve světě hemích zvukových systémů poměrně novinkou - reproduktorovým dipólem (10wattů), vzniklým spojením dvou sateelitů (výškových reproduktorů) v jeden díl. V krabici s PS2000 Digital dále naleznete síťový adaptér, dálkový ovladač a pochopitelně také spoustu pro-

pojovacích kabelů, mezi nimiž je i jeden optický, kterým pohodlně spojíte vaši PS2 s tímto systémem.

Je až obdivuhodné, jak se prostřednictvím toho nepříliš rozměrného zařízení poprali jeho výrobci se zvukem. Ať už zkusíte zapáčit nějakou hru či si pouštíte film na DVD, vždy je zvuk naprosto parádní

efekty (což se při poslechu hudby doporučuje), zní dipól jako jeden jediný reproduktor, takže se vaše špičková stereo nahrávka změní v prachspoustu mono odrhovačku.

Nebýt slabší reprodukce hudby a dost masité ceny (cca 8 tisíc Kč), dalo by se o systému PS2000 Di-

## Filmy si můžete konečně vychutnat v kvalitě odpovídající domácímu kinu.

Díky tomu, že PS2000 Digital podporuje řadu prostorových zvukových formátů (především Dolby Surround a Virtual Dolby Digital), můžete si filmy konečně vychutnat v takové kvalitě, jakou nabídnou drahá zařízení pro domácí kino. Reprodukční systém však disponuje i řadou dalších prostorových efektů, které udělají i z té nejutáplejší plošinky hotové zvukové peklo.

Jediný problém vzniká, chcete-li poslechnout hudbu. Díky poměrně nešikovnému frekvenčnímu pásmu (40 Hz - 20 kHz) se může PS2000 pochlubit pouze odvarem toho, čemu se ve slušné společnosti říká kvalitní basy, a to samé lze říci i o jiných reprodukováných výškách. Navíc pokud vypnete všechny

digital fíct, že je dokonalý. Přesto však rozhodně má všem náruživým hráčům a kinofilům (vlastně i kým PS2) co nabídnout. ■

Jan Bílek



**USB port** je vám v tomto případě k ničemu. Konzolu otočte a využijte digitální výstup.

■ **PS2:** ForPointSurround FPS2000 Digital

Více informací o tomto produktu přineseme v recenzi v příštím čísle

Žádný virtuální zvuk, ale nefalšované Dolby Surround reproduktory





## SKY SURFER



- FAKTA**
- VYDAVATEL: Sony Computer Entertainment
  - VYVOŘE: Sony Computer Entertainment
  - DATUM VYBÁNÍ: 1. března 2001
  - VĚKOVÉ OMEZENÍ: 7+ (all)
  - POČET HRÁČŮ: 1
  - ANGLOČITINA: ANGLICKY
  - SPECIALITY: 100% kontrola, 100% kontrola, 100% kontrola

NASKOČTE NA SKLUZAVKU SMĚR PEKLO.

**V**yskočíte z letadla, na nohou máte přikurtovaný snowboard, ve vzduchu děláte úžasné věci, až se vám z nich točí hlava a zvedá žaludek, v posledním možném okamžiku pak otevřete padák a ladně se snesete k zemi. To by mohla být skvělá hra, co? No, určitě mohla, ale případ *Sky Surfer* to rozhodně není.

V režimu Dive To Air sice provádíte nějaké kousky za rychlého volného padu, přičemž triky provádíte podle pokynů, které dostáváte na obra-



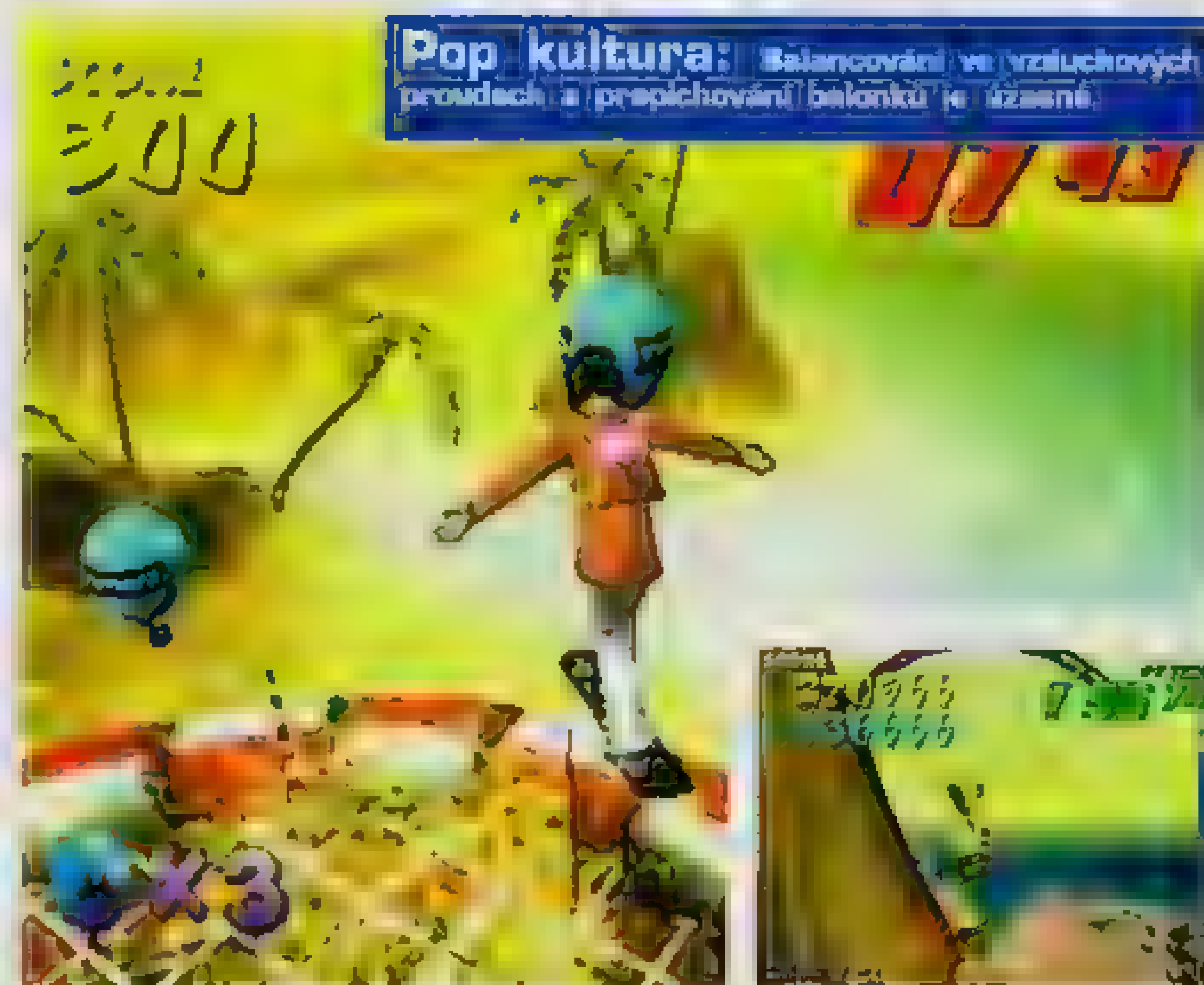
**Princezna parasutistka:** Vybrat si jednoho ze tří parašutistů, což fakt zážitek.

zovce. Pak otevřete padák a po chvilku se snesete k zemi, kde vás naštěstí čeká alespoň hezká scenerie, takže se trochu popase oko – na rozdíl od těch zarůžovělých vrstev horní stratosféry.

Beat Balloon, druhý a poslední režim, který hra nabízí, je stejně prázdný a jeho součástí je balancování ve vzduchovém proudě vytvářeném obřím větrákem a manévrování směrem k určeným balonům, přičemž vše musíte zvládnout v daném časovém limitu. Půl hodiny vás to možná bude trochu bavit, ale noc u téhle hry nestravíte, to tedy rozhodně ne.

Jsou zde pouhé dva režimy, tři surfaři plůtuctu prken a žádné skryté partie, takže je vám už teď určitě jasné, že *Sky Surfer* je hra nezajímavá, moc jednoduchá a příliš krátká. Jinak je ale všechno v pohodě.

Nick Ellis



**Pop kultura:** Balancování ve vzduchových prouděch a přepichování balonků je úžasné.

**PlayStation** Magazin

**VERDIKT**

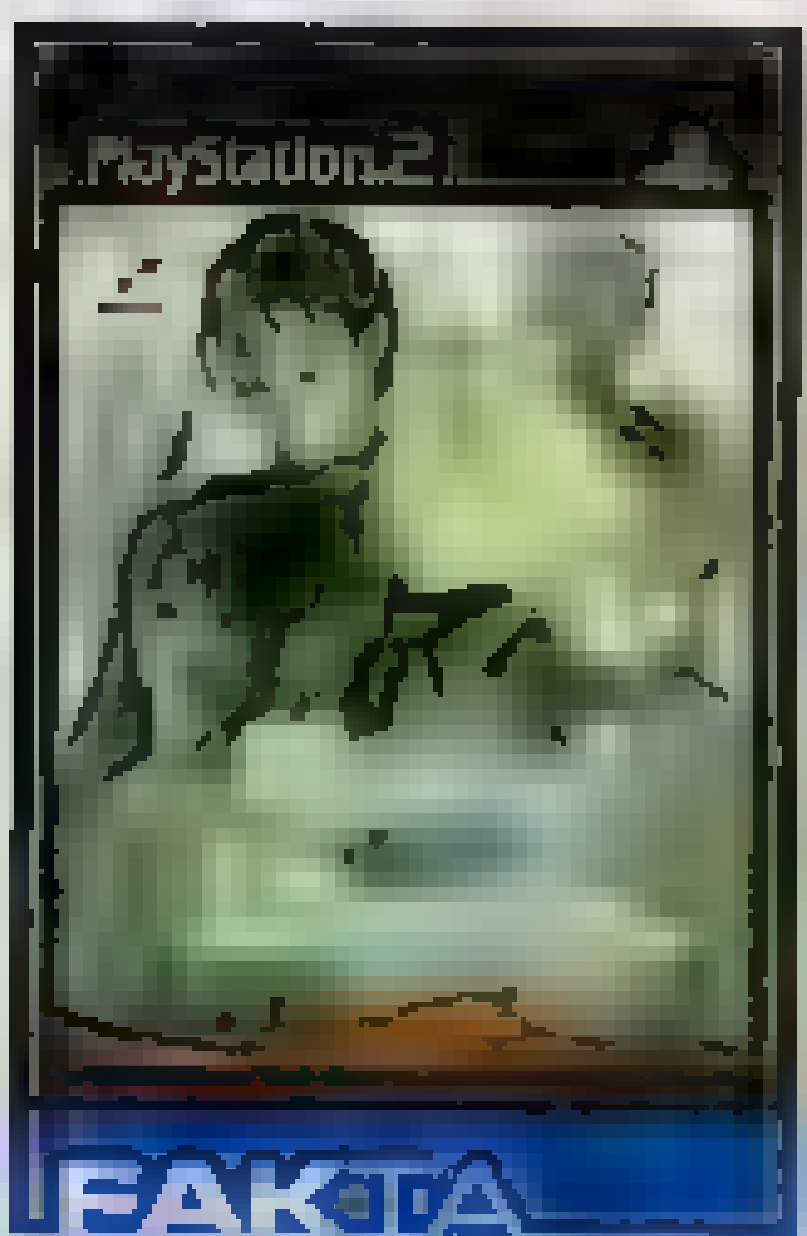
Spíš takové technické demo vystupující v převleku za hru.

**NUDA**

**2** Z DESETI

PS1: Tony Hawk's Pro Skater 2 (10/10) Další extrémní sport. Navíc zábavný. Tady si fakt užijete.  
PS2: SSX (PSM33 9/10) Kral simulators extrémních sportů pro PS2.

## SHADOW OF MEMORIES



- FAKTA**
- VYDAVATEL: Konami
  - VYVOŘE: Konami
  - DATUM VYBÁNÍ: 1. března 2001
  - VĚKOVÉ OMEZENÍ: 12+
  - POČET HRÁČŮ: 1
  - ANGLOČITINA: ANGLICKY
  - SPECIALITY: 100% kontrola, 100% kontrola, 100% kontrola

DALŠÍ NOČNÍ MŮRA OD TVŮRCŮ SKVĚLÉHO HORORU SILENT HILL.

**V**e hrách jde obvykle o to, snažit se své postavy udržet co nejdéle naživu a pokračovat ve hře. V *Shadow Of Memories* zemřete hned v úvodní scéně.

Ve zbytku hry cestujete zpět v čase a činíte nálezy kroky abyste své smrti zabránili. Bohužel to obnáší víc než jenom vyhnout se vražednému noži, musíte totiž zjistit proč přesně s. Smrtka vybra a právě vás, je to hodně nadupaná věc, hezky udělaná a navíc jsou fakta, podle nichž se ve hře řídíte, promyslené rozestavené. Jenže problém spočívá úplně někde jinde, totiž v tom, že to vlastně není ani tak



hra jako spíše film. S edováním nastříhanych scén strávíte stejně času jako řesením hádanek a zápletek.

Nicméně hádanky každou na vás šedou kůru mozkovou, isté nároky. Například: Dům je celý v ohni, jak zachráníte toho týpka, který zůsta uvnitř? Takhle: Jdete do domu, necháte se zabít, v čase se posunete do doby před požárem a zde učiníte nezbytné. Pokud budete vořit chybně, zase umřete a zase jdete zpět, takže chyba lze snadno napravit – cele je to prostě moc režimované. Vytečným příkladem jsou v tomto ohledu štěkařici psi, kteří vám nedovolí vydat se „špatnou“ uličkou.

Na rozdíl třeba od *Silent Hill*, jde v *Shadow Of Memories* o kinematografický přístup na úkor hrátelnosti. Ta zde zcela chybí. Jsou tu pouze nekonečné FMV sekvence, a to je rozhodně škoda. Alespoň je ale vidět, že ve slově „v dehora“ má „hra“ své nezastupitelné místo.

Lee Hall



**Uf, kam se poděla všechna ta hrátelnost? To však nechápu!!**

**PlayStation** Magazin

**VERDIKT**

Chytré, promakané, zajímavé. To je všechno moc hezké, ale je třeba také hrátelnosti.

**SMRTKA**

**5** Z DESETI

PS1: Silent Hill (10/10) Videohry už děstě, být nemůžou.  
PS2: Silent Hill 2 (DOSUD NEVYDANO) Strý, za to si počkat, když to asi bude chvíli trvat.



# SUMMONER

GOLEMY ZABÍJET MŮŽETE, PRAVDA, ALE CO TAKHLE NASTOLIT MÍR NA ZEMI?

**Z**náte, jak to chodí. Člověk takhle zdědí pár zvláštních schopností, ale pak, když je vaše rodné městečko vystaveno ničivému působení záhadné síly, nadělají tyhle vaše schopnosti víc škody než užitku. A tak nehledě na hořící budovy a mrtvolu rozseté všude kolem, se vydáváte hledat Summoner's Rings neboli předměty, v jejichž moci je agresorům zabránit, aby se zmocnili celého království.

A tak začíná Summoner od THQ, hra, jež se nese vyznačuje v tradiční erpegečkové linii. A pocit, že jste to ce je už někde v ději, nevyvolá v člověku



**Oddychový čas** prosím! Dávám známé, socha připomínající nákupní zámu v sobotu půl hodiny před půlnocí

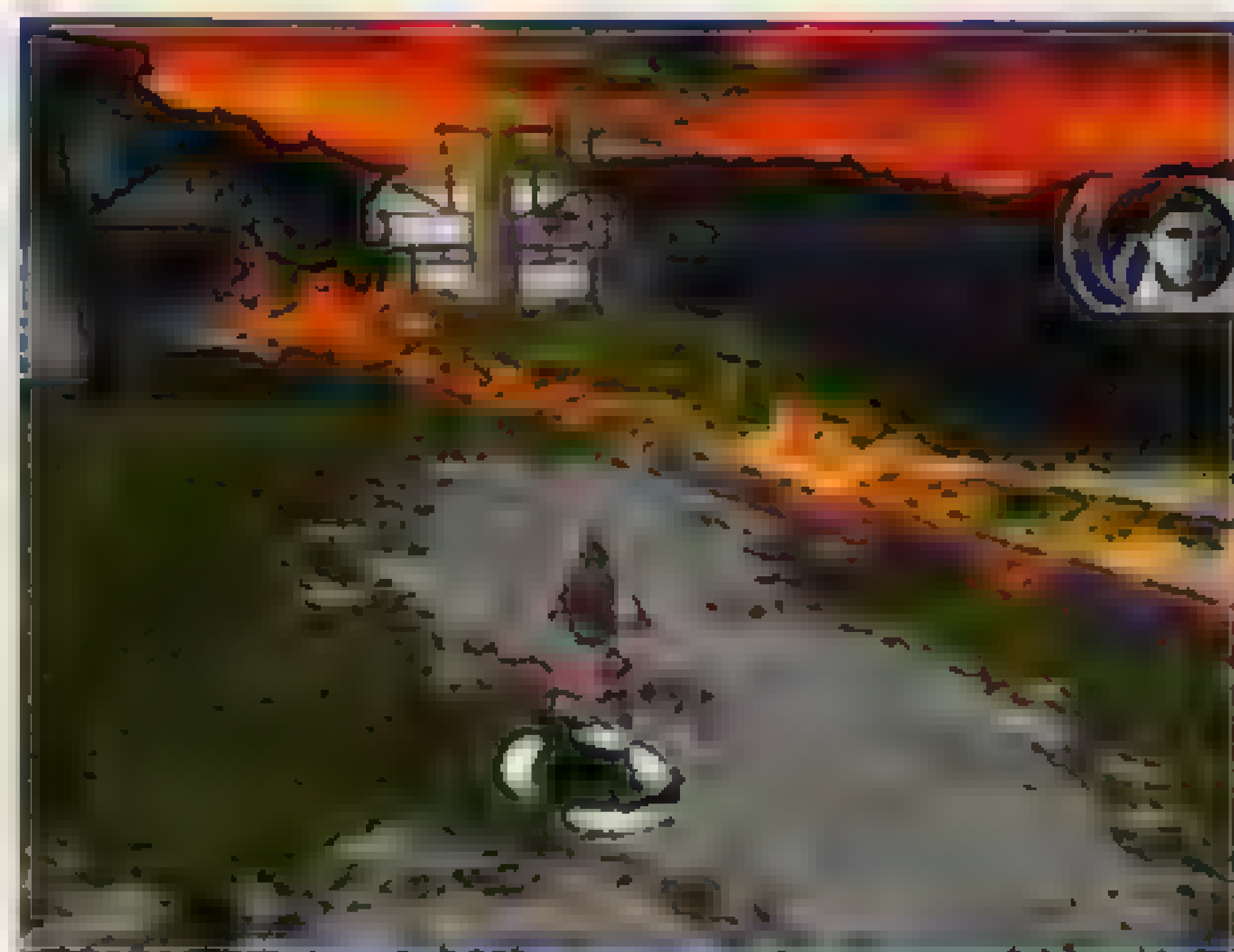
enom dě, - ste, ně okoukaným dojmem působí i hratelnost

Všechno to je o inventářích, podmenu a seznamech kouzel. A když soubor probíhá v reálném čase, že by byly bůhv jak interaktivní, to se říct zrovna nedá. Nemůžete totiž do bitev přímo zasahovat, pouze vydávat rozkazy svému týmu.

Vzhledem k okoukanosti hratelnosti, je pro zkušeného hráče otázkou několika minut Summoner pochopit, nicméně leckomu takový nedostatek ambicí přide depresivní. Stejně politován hodné jsou i příliš dlouhé loadngové prodeky, zejména pak co se mapy světa týče, a rovněž často neúčinné úkoly a cíle hry.

Na druhé straně hra vypadá velmi dobře a vše se zlepšuje - a zároveň nabývá na napnavosti - akčně se děj trochu zašmodrchá a hra vstoupí do pozdějších pasáží. Ale co, třeba je na skutečně průlomové RPG pro PS2, ještě moc brzy.

Paul Rose



**Pozár v buši:** Dosud jsme se nedočkali hry, jež by věrohodně ztvárnila malé lesní tvorečky procházející před naším požářem

**PlayStation** Magazin

VERDIKT

Celkem tradiční RPG, které ale i tak poskytne za vynaložené peníze nějakou hodnotu.

ZATUCHLÉ

6

Z DESETI

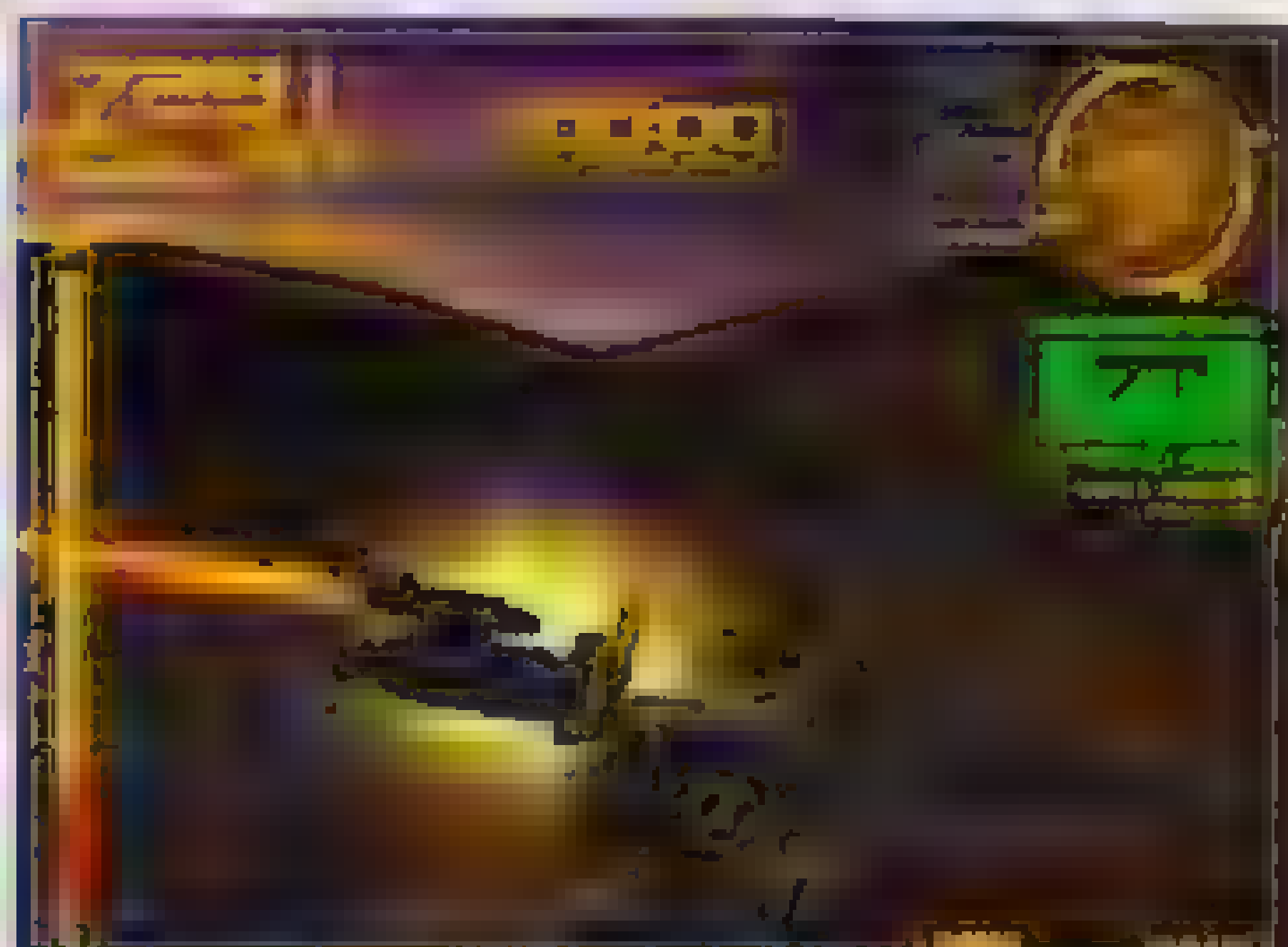
**PS1:** Final Fantasy IX \*\*\*\*\* Vítaný návrat FF do formy a za vynaložené peníze dostává úžasná hodnota  
**PS2:** Dráha (NERECENZOVANO) Vypadá skvěle, ale bohužel strádá pro nudou a opakování se hratelnost

# ARMORED CORE 2

JEN DO TOHO, PANKÁČI, NASTÁVÁ VĚK ROBOTŮ!

**O**bří, potácející se mechanické roboti jsou výsadním tématem animovaných adventur po celou věčnost, a je-li tolik trendů v oblasti videoher má svůj původ v zemi vycházejícího slunce, je až s podivem, jak málo her s roboty si našlo cestu do našich končin.

Nášťestí Armoured Core 2 přináší takový robot nářez, že toho je na jednoho člověka skoro až příliš. Vy hrajete v roli Ravena, mladého robota-žoldáka, přičemž vaším úkolem je vypravit se na misi po právě zplaněvaném povrchu Marsu. A že je to na tom



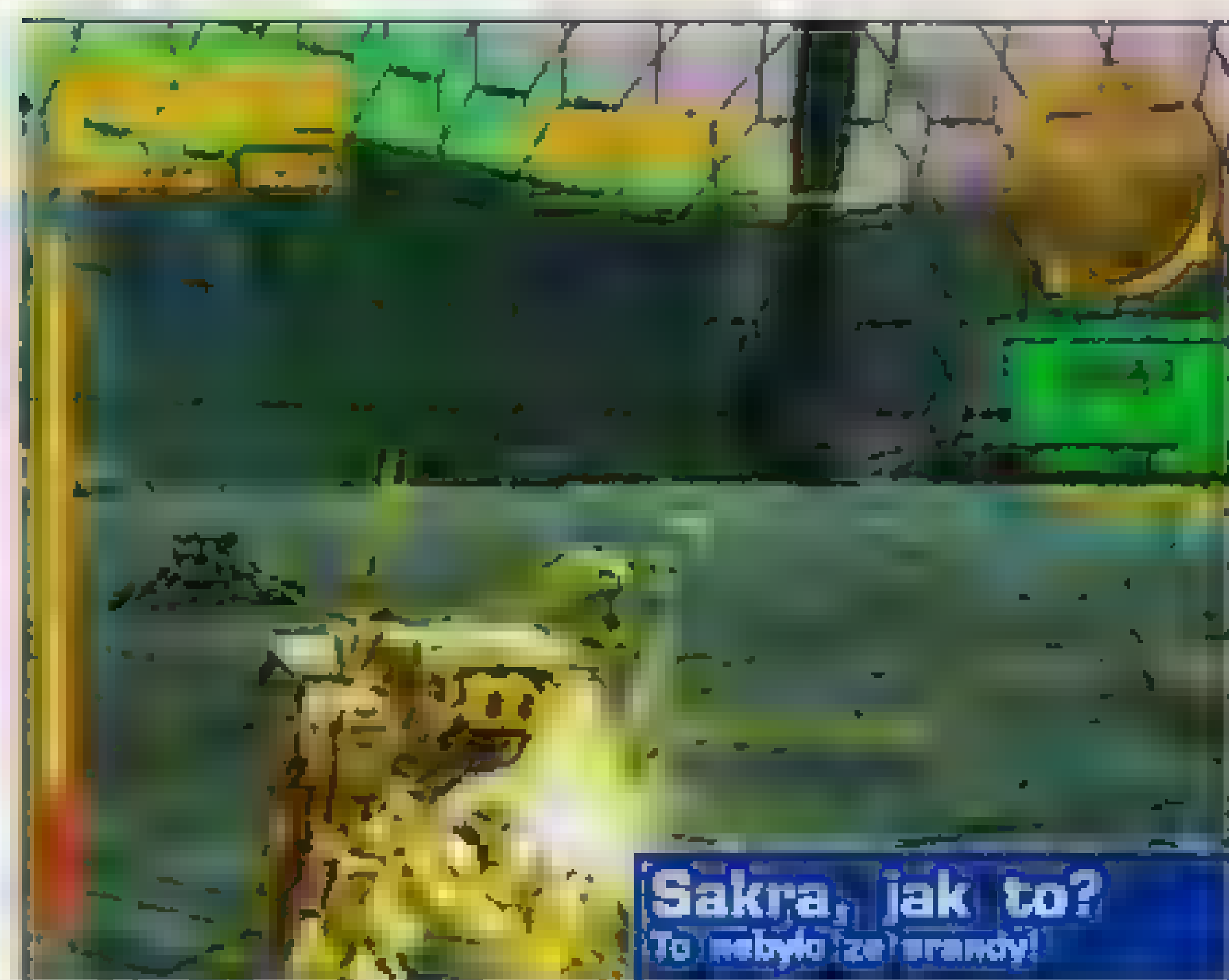
**Retro technologie:** I v daleké budoucnosti bude nejlepší přítelem člověka samopal

Marsu ale hezke! Krajinka naprosto úchvatná, a dokonce i rozmanitá na to, že planeta je jen koule prachu bohatého na železo.

Hra samotná se nese ve znamení neustálého vylepšování. Martanské megakorporace se vám za vaše služby bohatě odmění a tyto peníze pak můžete utratit za nové vybavení pro své bitevní roboty. Až budete toto vybavení vybírat, čeká vás pronravování stovkami různých motorů, kloubů, elektrických součástek a přirozeně i nejrůznějších zbraní jak na dálku, tak na boj zblízka. Snad nikdy předtím jste při vybírování neměli takový výběr.

Vedle mise na vás čeká bitevní aréna, ve které můžete bojovat proti ostatním robotům, a pokud se vám náhodou bude dařit vyhrávat, můžete si vylepšit i své postavení v žebříčku. Vzato kolem a kolem, čeká toho na vás skutečně hodně a byť hra je stále neučaruje úplně každému pařanovi, jen stěží se nezamlujete do jejího lesku a skvostné vizuální stránky, a to i tehdy, když války robotů nejsou to, co by vás úplně tak bralo.

Al Bickham



**Sakra, jak to?** To nebylo ze strany!

**PlayStation** Magazin

VERDIKT

Monstrózní roboti obdaření dostatkem různorodosti, takže vám hra vydrží navěky. Doporučujeme.

NABLÝSKANÉ

8

Z DESETI

**PS1:** Mechwarrior 2 \*\*\*\*\* Drsný nářez plný robotů; konverze z počítačového originálu  
**PS2:** Gungriffon Blaze \*\*\*\*\* Solidní nářez se skvělým ovládacím systémem; bohužel grafika je jen trochu lepší



# KNOCKOUT KINGS 2001

ŠAMPION MEZI BOXERSKÝMI SIMULÁTORY  
POSTOUPIL O KATEGORII VÝŠ.


**K**nockout Kings se mezi boxerskými simulátory pro PSone těší natolik výsadařnímu postavení, že jejím nejbližším rivalem je věčička jménem Ready 2 Rumble a ta se ani nepokouší velkého šampiona vyzvat. Proto nepřekvapí, že u EA jsou plni sebevědomí a své eso nahlásili do těžší váhy jménem PS2, aniž by udělali víc než nový lak.

Zachovány zůstaly všechny tři základní režimy, Exhibition, Quick Play i Career. První dva nabízejí jak hru pro jednoho hráče, tak souboj dvou, přičemž můžete boxovat v roli jednoho z široké škály boxerů obdařených skutečnými jmény (e tu i Muhammad


Ali a Lennox Lewis), a to ve třech váhových kategoriích (těžká, střední a lehká). V dnes už dobře známém kariérním režimu hrajete sami a vašim ukolem je udělat z vybraného boxera světového šampiona a velkého Aliho poslat konečně do důchodu.

Hratelnost zůstala z větší části netknutá a stejně tak je zachován důraz spíše na šikovné údery, kryty a protiúder než na mohutné máchání rukama. Souboje můžete proměnit v úchvatné taktické bitvy,

před protivníkem ustupovat, vykrývat jeho útoky a v posledním okamžiku nekompromisně udeřit. Jediny problém představuje poněkud nedopracovaná detekce střetů a trochu dlouhé nahrávání mezi jednotlivými koly.

Hra to je jistě dobrá, stárnouc mu Almu se snadno vyrovná, ovšem bude ještě chvilku trvat, než se stane největším šampionem všech dob. Ale co, vždyť už brzy se jistě dočkáme další verze. 

### Richard Keith



**Jděte do toho naplno:** Trénér  
v ruku vám dá užitečné  
pochy, které nemůžete

**PS1: Knockout Kings 2001** PS, 163 Kč 10. Lennox Lewis vedle PS2kového Aliho. Pomalejší, ale ve své váhové kategorii jasně nepřes.

■ **PS2: Ready 2 Rumble Round 2**  Dope a slušná akční arkáda s výrazným smyslem pro humor

# PlayStation

Magazin

## VERDIKT

Solidní, byť nepřináší nic nového. Nauzdory několika chybám je to ale stále skvělý box.

### HEZOUNKÉ

7 Z DESETI

# DONALD DUCK QUACK ATTACK

ŘÍKÁ SE ZLATÁ STŘEDNÍ CESTA,  
ALE TOHLE UŽ NEMŮŽE BÝT PRŮMĚRNĚJŠÍ.

**D**onald je pěkně rozrušený kačer a není divu. Nejenže mu unesli jeho káčátko Daisy, ale navíc se Disney rozhodl namočit jej do hustě průměrné plošinovky.

V rol známého mrzouta a skrbíka musíte projít několik úrovněmi, přičemž oříšek je v tom, že ukazatel jeho životní energie stoupá či klesá v závislosti na tom, jak je rozzuřený. Pitím džusu jej můžete trochu zklidnit, ovšem pokud se fakt vytočí, uděláte nejlépe, když si hru „zasejvujete“, protože za chvíli drahého zobáka klepne pepka.

Abyste zachránili Daisy, musíte sbírat všelijaké součástky, z nichž poté sestojíte přístroje, které vám ve vašem úšl. budou nápomocny

Bohužel *Quack Attack* až příliš s lně spoléhá na plošinovkovou klisé – pobíhání, skákání na nepřitele a souboje s bossy na koncích úrovní. Na posunutí hranic žánru vpřed bylo vynaloženo jen velmi málo úsilí a nevyužity zůstaly i možnosti, které nabízí PS2. Jstě, grafika je plynulá a nezky kom ksová, to se dalo čekat, ovšem není dost originální, aby vzbudila zájem.

Stejně jako většina raných her pro PS2, i *Donald Duck Quack Attack* je přímým portem beztaktné hry a na výsledku je to vidět. A je fakt škoda, že na skvělou hru o těchto úchvatně zobákovitých postavkách musíme stále čekat. 🍷

**Craig Pearson**



**Disneyovstina:** A pred si radaji nepob-  
kac, az se na PS2 ukaze Graph Banalicoott?

**PS1: Crash Bandicoot 3** Velký Manitu všech playstationových počinovů

■ **PS2: Rayman Revolution** +0,95 / 0 Naprosto nádherná plošinková roztomilost.



## NBA LIVE 2001

BASKETBALOVÉ HVĚZDY NASNÍMANÉ POMOCÍ MOTION CAPTURE DOKAZUJÍ, ŽE EA JE STÁLE VE HŘE.

**N**BA Live 2001 nám představuje EA Sports ve vrcholné formě. Zatímco se FIFA ocitla v palbě kritiky za to, že dala přednost pozlátku před obsahem, v NBA Live 2001 je skvostná grafika jenom vítána, neboť ji podporuje hutná hratelnost.

Basketbal je sportem vyžadujícím od hráčů rychlé reflexy, bystré uvažování a taky vynikající tělesnou obratnost. A právě zaměřením se na tyto atributy se EA podařilo položit silný základ, který je pak ještě umocněn mnoha skvělými střelami, bloky a průniky, jež taky tvoří úhlavní kámen této hry. Stačí chvilka a budete na obrazovce předvádět kousky jako vy-

střížené z nějakého super zápasu. NBA. Hříšně jsou ztvárněna do nejmenších podrobností, detailní provedení tváří a posunky mezí hráči při trestných hodech poukazují na týmový charakter hry. Solidního využití došel i komentář, kdy se jeden z komentátorů věnuje konkrétnímu dění, zatímco druhý nabízí jakési shrnutí nebo přehled.

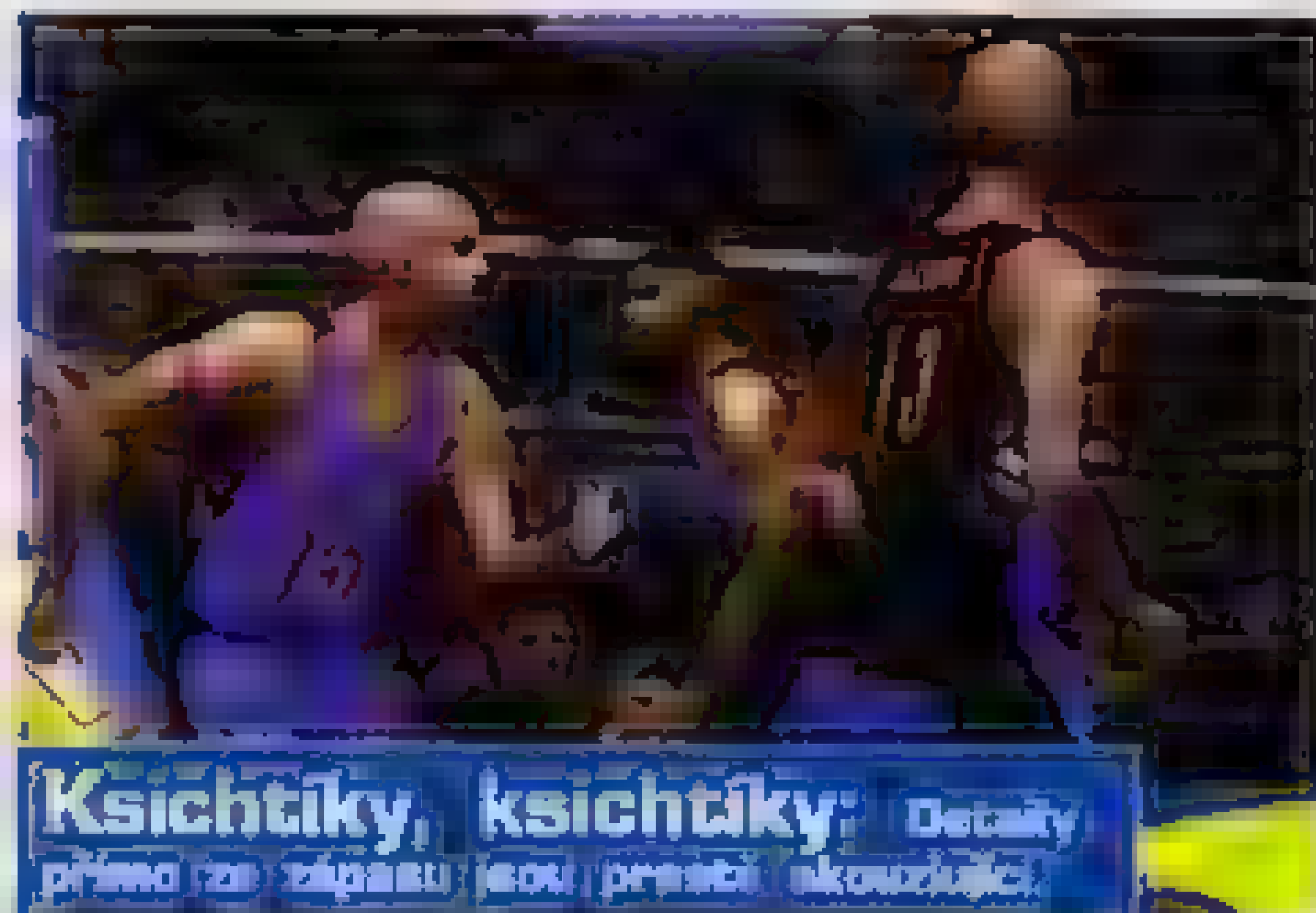
Nicméně pár chybiček by se tu přece jen našlo. AI hráčů je občas trochu tupá a členové týmu reagují jako ovce na přednastavené strategie namísto aby se pokoušeli co nejlépe využít volného prostoru. I schopnost vzít prot hráči míč mohla vypadat lépe.

Ale nakonec přece jen NBA Live 2001 představuje pro EA i stejný triumf. Rychlostí i předvedenými schopnostmi se hra klidně může rovnat skutečnému basketu, navíc zběsilé tempo nutí hráče k rychlému uvažování, přičemž tou nejlepší odměnou za dobře promakané finty je brilantní vizuální stránka. Takže tímhle titulem EA rozhodně skórovala. ■

Steve Merrett



**Zrcadlo, zrcadlo:** Palubovka je tak naleštěná, že se v ní můžete vidět jako v zrcadle.



**Ksichtíky, ksichtíky:** Detaily přímého zápasu jsou prostě skouzáklí.

**PS1:** NBA Live 2001 (PSM4 8/10) Méně detailů a soumravení, ale tak skvěle hratelný titul!  
**PS2:** NBA Live 2001 (PSM33 8/10) V tomto případě dostal nový PS2kový hřív lední hokej!

## WDL: THUNDER TANKS

DALŠÍ STRAŠLIVÝ NÁŘEZ PLNÝ PLECHOVÝCH KRABIC.

**P**roč si každý proboha myslí, že televizní soutěže budoucnosti budou takové ty uřvané, rozjásané soutěže o miliony korun, popřípadě společnost lidí uzamčená ve sklepech? My totiž víme, že za dvacet let to bude vypadat úplně jinak.

Něco jako The Running Man, ale s tanky! A naneštěstí si to vyzkoušejme s hrou WDL: Thunder Tanks, která se dokázala vyvarovat všech roztomilých i neroztomilých moderátorů a namísto toho zvolila hrubé, standardní brutální násilí. To vše ve formátu, jenž

silně připomíná v PSM již několikrát zmíněné Robot Wars, jenže ve velkém.

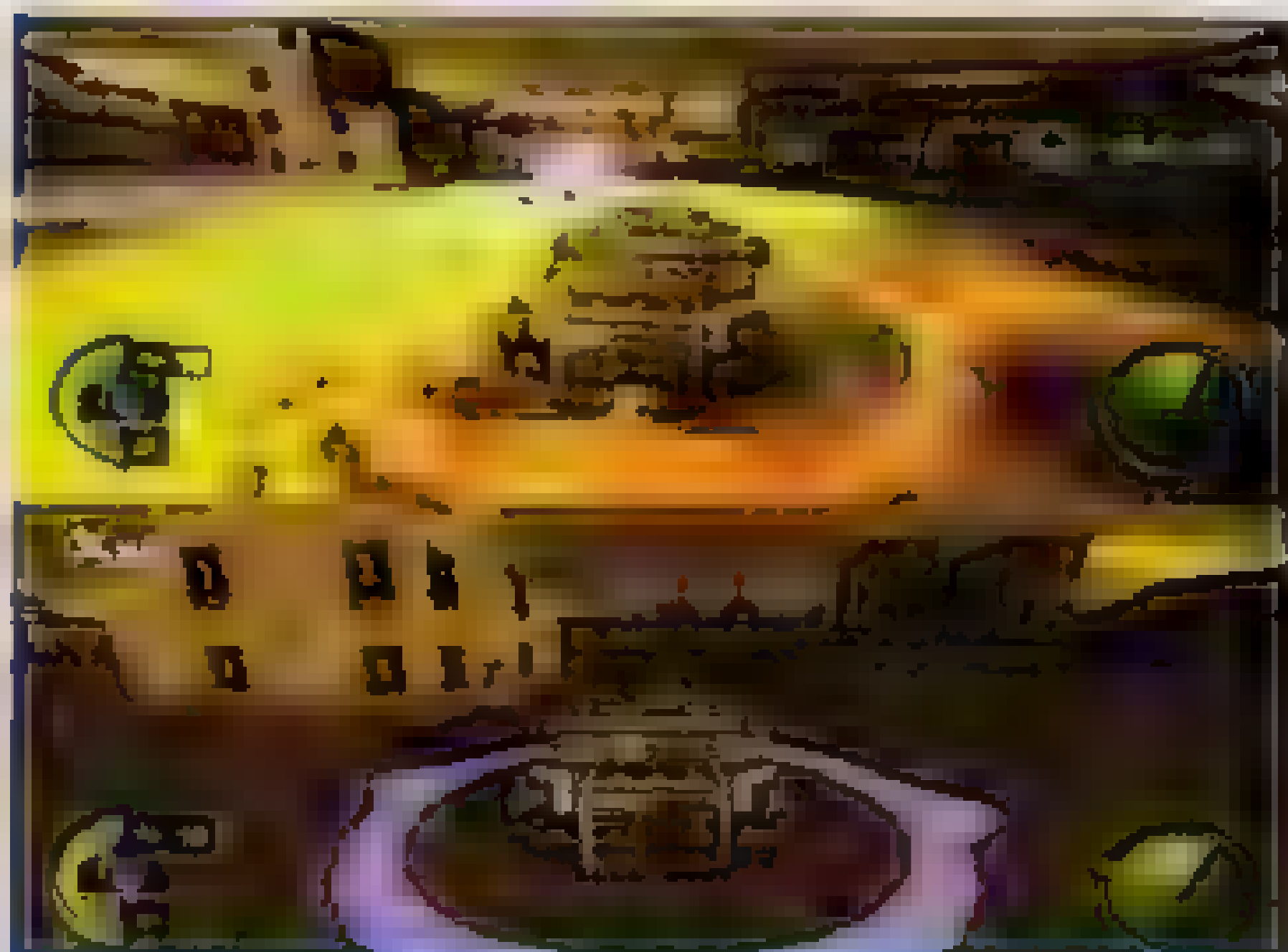
Vám připadá místo v kokpitu úžasně silného kanonu na pasech, přičemž máte poměrně jednoduchý úkol: zůstat naživu jako poslední tank. Hemi areny jsou rozsety po ruinách vyvrácených amerických měst, tedy něco na způsob zmíněného Běžího muže. Pod vaší palbou se hrouť k zemi i ty dosud přeživší budovy a nepřátelé jeden po druhém explodují. I když v režimu pro jednoho hráče tato snad až příliš jednoduchá premisa moc nefunguje, v režimu pro vícero hráčů se vám vše bohatě vynahradí - mnoho rozličných režimů nabízí skutečný nářez, na němž se mohou podílet až čtyři hráči. Není nic lepšího než kármoše sejmout takovým úderem ze sateřitu nebo řízenou střelou, zatímco se plahočí, aby našel cestu, jak vám uniknout.

Není to o moc víc než aktualizovaná verze hry pro PSone (PSM35 2/10), ovšem extra grafické provedení a rychlost dodávají brutální hratelnosti na životnosti, byť jenom v režimu pro vícero hráčů. ■

Craig Pearson



**Znaven bitvou:** Vozmoci a příklad, jinak akce také tak.



**Zničené město:** Tanky zuřívají v prostředí ruin amerických velkoměst.

**PS1:** WDL: Thunder Tanks (PSM35 2/10) Skoro totéž, ale pomalejší a méně pohledné.  
**PS2:** TimeSplitters (PSM34 9/10) Lepší v režimu pro jednoho hráče a skvěle i pro více hráčů.

PlayStation  
Magazín

VERDIKT

Slušná grafika a zábavný režim pro více hráčů jsou oproti verzi pro PSone vylepšením.

PLNO TANKŮ

5

Z DESETI



Tradiční pošta: Oficiální český PlayStation Magazín, P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7  
Vesmírná pošta: jan@omegagroup.cz Web: www.psmag.cz

# LISTÁRNA

## NAD DOPISY ČTENÁŘŮ



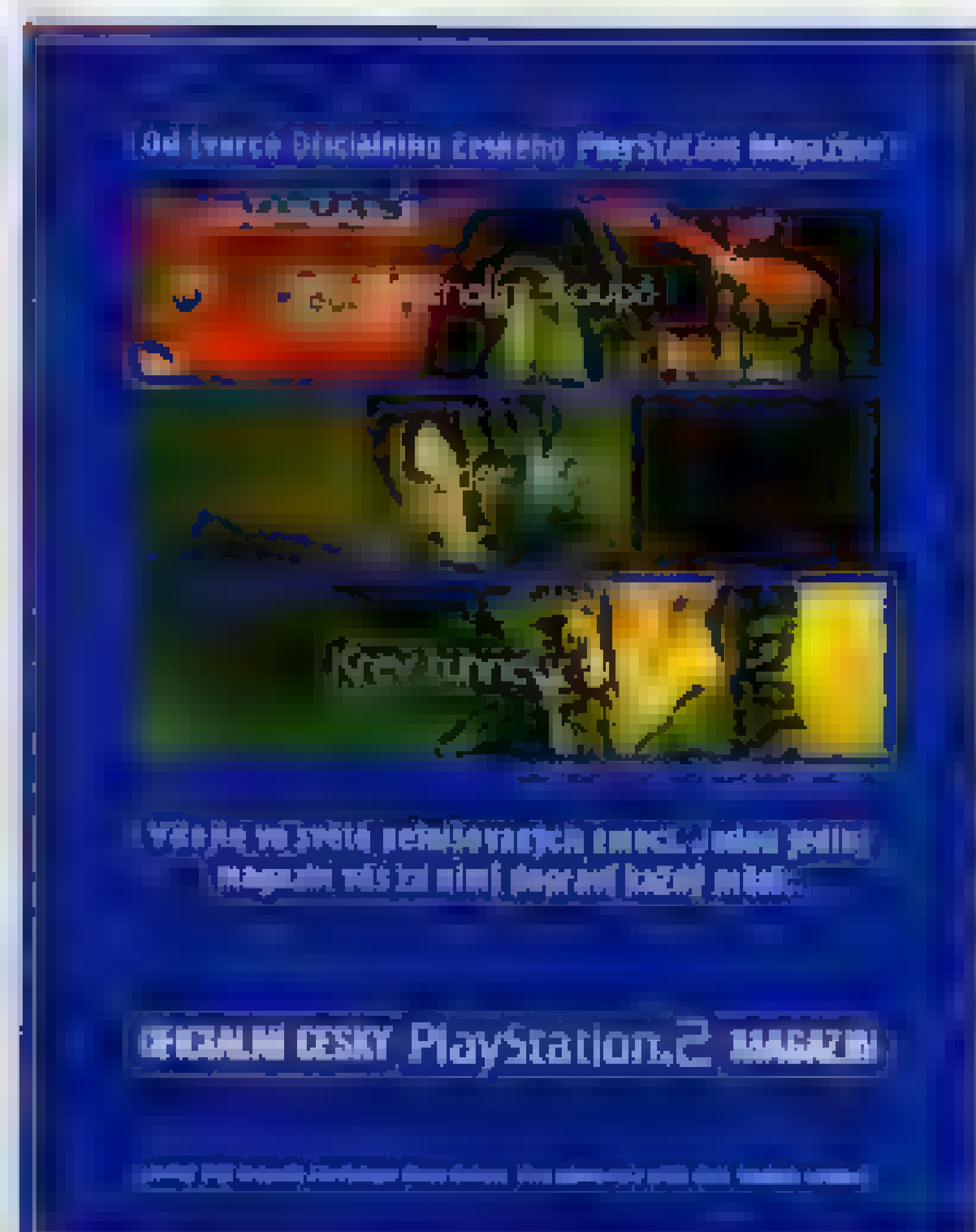
### PLAYSTATION2 MAGAZÍN

Protože jsem čerstvým majitelem PlayStation2, zajímalo by mě, zda bude vycházet i Oficiální PlayStation2 Magazín. Pokud ano, ihned bych si ho předplatil.

**Michal Hrdý, Brno**  
(a další čtenáři)

Tak trochu tajemná reklama v minulém čísle zabraňuje. Protože nám podobné dopisy píšete už hezky pár měsíců, rozhodli jsme se tuto pozitivní informaci zveřejnit co možná nejdříve. Oficiální český PlayStation2 Magazín tedy vycházet BUDE. To je však prakticky vše, co k tomu zatím můžeme říci. Spoustu dalších otázek zkrátka zodpovědět nemůžeme - s největší pravděpodobností začne vycházet od května tohoto roku bude jej tvořit stejný tým lidí, který tvoří PlayStation Magazín a bude jednoduše skvělý. Další informace snad již příští měsíc.

Považujeme ale rovněž za nezbytné uklidnit všechny fandy PSone - současný PlayStation Magazín bude vycházet nezávisle na svém novém bratříčkovi a bude vycházet do okamžiku, kdy ho bude kupovat dostatek čtenářů. V tomto čísle jste si mohli přečíst o dalších nových hrách (Sphynx Enter 3, hry od Segy atd.), tak-



že rozhodně není důvod k panice, a my sami předpokládáme, že vydržíme minimálně rok. Popravdě řečeno to však nezáleží jen na nás, ale spíše na vás.

### OBSAH DISKU

Měli byste trochu upravit obsah disku. Tak např. v PSM21 je 9 her, což je poměrně hodně, a e v PSM24 je her jen 5. Víím, že je pro tvorce lepší udělat raději video než demo, ale přece by jich mohlo být více. Děkuji. Dále jsem se chtěl zeptat, jak to bude s plakáty. Objeví se v časopise, nebo ne?

**Václav Roučka, Vyškov**

V tomto čísle je 8 her a jejich demoverze, což už nebylo v ce než rok. Takže doufáme, že jste spokojeni. Je v zájmu vydavatele prodat co nejvíce výtisků časopisu a my moc dobře víme, že čím více demoverzí, tím větší je vaše spokojenost. V žádném případě tedy nejde o naši lenost - děláme, co můžeme, ne vždy to však jde. V nejbližších měsících to bude bohužel horší. Pokud jde o plakát, ano váš ch-

žádstí bylo tolik, že o tom minimálně přemýšlím.

### TATRA DO GT3?

Zdravím redakci PlayStation Magazínu, asi jako hodně pisatelů, i ja byl líný napsat, neustále si říká, že nemá cenu se rozčilovat nějakými dopisy ve vaší listárně. Mám sice pevné nervy, ale co je moc, to je moc.

Začnu panem Mykšem a jeho „hazardováním s desetibodovým hodnocením“. Driver 2 si 10 jistě zasloužil. Je to hra, u níž jsem se bavil i poté od začátku do konce, a e to k hráči takového ka bru patří. Panu Mykšovi chci vzkázat, aby se naučil jezdit (v GTA řízení nepotřebuje) a ať se zamyslí nad slovem grafika. To, co ve hrách Driver 2, Gran Turismo 2 nebo Metal Gear Solid a jím podobným dokázali programátoři vytvořit na konzole „staré“ bezmála 6 let, to chce notnou dávku úcty, a ne urážení takovýchto titulů na které se ani konkurenti (PCčkáři) nikdy nezmůžou. A to,

opakuji, je konzola „stará“ 6 let!

Teď bych se rád vrátil k dalšímu „dopisu“. Stížnost pana Davida „Dráculy“, který nájí slečnu nebo paní Helgu, beru za zbytečné plýtvání papírem, ale budiž. Staré přísloví říká: Žena má vždycky pravdu. Tato je však výjimkou. Nejvíce mě na tomto dopise zarazilo (to je vlastně hlavní důvod, proč vám píšu) srovnávání plíznosti jménem Need For Speed 4 s nejlepším simulátorem, který kdy vyšel z dílen programátorů, zabývajících se závodním žánrem, a to na jakékoli platformě kromě PS2, s Gran Turismo 2. Vi-

děl jsem a zkusím jsem si zahrát NFS4 na PS i PC. Nemě jsem da eko k tomu, abych se (s prominutím) pozvracel. Pan „Upír“ se v dopise nad touto (nevím, jestli lze toto dílko nazvat hrou) slátaninou rozplývá - ta grafika, ta reálnost, ty možnosti! Tady je to k reálnosti asi jako o pouti na autodromu. Tam pan „Upír“ patří. Jestliže chce mermomocí bourat, tak na pouti se jistě vyřádí (mě to ve školce taky bavilo).

Ale abych pokračoval. Když hraji GT2, tak jezdím „fair play“, to znamená čistě, bez kolizí. Je samozřejmě pravda, že se sem tam o mě někdo opře, a e to by byl ieda tak promáčklý plech na dvířkách a zlomené zrcátko, a s tím se dá jezdit zvesela dál. Bohužel panu „Vampýrovi“ jde o to, aby automobil totálně zdeformoval, ale tím se dostáváme k jinému žánru, než je žánr závodní. Do tohoto hybridního žánru se řadí hry na míru střížené pro tohoto hráče, jako Destruction Derby Raw, Carmageddon (obzvláště „bohá záležitost“) a jím podobné.

Jsem opravdu vděčen panu Kazunori Yamauchimu za jeho bombastický simulátor, jehož další cesta přes PS2 povede k absolutnímu realismu. Jediné, co bych mu vyčetl, je jeho přehlédnutí našich závodů Škoda a Tatra, jejichž historie začala zhruba před 100 lety, čímž se řadí mezi nejstarší automobilky světa. Mám pocit, že by zde našel velké množství typů, které by se mohly ve hře objevit. Na celosvětových soutěžích si vedly a vedou velmi dobře, tak nechápu toto přehlédnutí. Já osobně bych si asradši zajezdil se škodovkami než s nějakými vozy zn. Ferrari či Porsche. Inu, s tím asi nic nenaděláme.

Na závěr vám chci poděkovat za váš časopis, jelikož je to jedna z mála věcí, která dokáže v dnešní uspěchané době čtenáře potěšit i pobavit. Jenom ta TOCA WTC a maximální počet bodů?

**Karel Míra, Týn n. Vltavou**

Díky, Karle, za obhajobu. Vlastně jsi ale potvrdil to, co jsme říkali už







### DOKONALÁ HRA

Znáte víc her než kdokoli jiný. Proč po tolika zrecenzovaných hrách nezkusíte udělat vlastní? Vytvořte dokonale hru, zdarma ji přehodte na CD a nechte nám ji zrecenzovat.

Honza Švec, Plzeň



Svět her  
**Presto CS**  
COMPUTER

PlayStation™

PC CD-ROM



**Více než 430 titulů her  
pro PlayStation a  
PlayStation 2**



*Nenechte stovku ležet, zaplaťte s ní u nás*

**Nyní PlayStation 1 a 2  
včetně her  
také na splátky**

Obdržíte hru zdarma!



*Informujte se o aktuální nabídce a cenách.*

**02 / 231 35 57, 24 23 25 95**

**Zasíláme také na dobírku**

Poštovné při objednávce nad 600 Kč neúčtujeme!

Kompletní ceník Vám na požádání zašleme zdarma

Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

**ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER**

**Hry na Playstation a PC CD-ROM:**

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)

**Hry pouze na Playstation:**

- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
- Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)

**Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00**



**PŘÍŠTÍ MĚSÍC...**

# PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

## THE SIMPSONS WRESTLING

JE ČAS SI DÁT PIVKO S BARNEYEM, KOLÁČ S HOMEREM A POKECAT S MARGE. A CO KDYBYCHOM DALI HOMEROVI PĚSTÍ DO BŘICHA, BARNEYMU VYLILI PIVO NA HLAVU A MARGE USTŘIHLI JEJÍ PĚSTOVANÉ VLA-SY? SPRINGFIELD JE ZKRÁTKA VZHŮRU NOHAMA! A JEN PLAYSTATION MAGAZÍN VÁM PŘINÁŠÍ EXKLUZIVNÍ RECENZI!



**PLUS!** Úplně čerstvé preview *Italian Job* - závodní hry, kde hrají hlavní roli Mini Coopery! • Nové informace o *Matt Hoffman Pro BMX*! • *Black & White* - je to zázrak! Exkluzivně jsme si zahráli simulátor rozlíceného boha pro PSone! • Horor s motorovou pilou v hlavní roli - rozřezali jsme *Evil Dead* po recenzenské části společně s *Toy Story Racer*, *Panzer Front* a každou novou PS1 a PS2 hrou! • Nemine vás dokončení návodu na *Final Fantasy IX*.

**ČÍSLO 37 V PRODEJI OD 12. DUBNA!**

OFICIÁLNÍ ČESKÁ  
**PlayStation**  
HOTLINE

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až půjde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

**0605-56-65-25**

**02-8387-1637**

pondělí - čtvrtek: 10:00 - 19:00, pátek: 10:00 - 15:00

Cena hovoru z kteréhokoli místa na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu.

Tuto službu přesto Český Telecom neposkytuje.



# PlayStation®2

OFICIÁLNÍ ČESKÝ MAGAZÍN



„Už i ta naše holka začala bláznit. Včera získala super licenci v Gran Turismu a nechce slyšet o ničem jiném než o trojce. Kdo má ty pohádky vymyšlet, když si o tom nemám kde přečíst! Řeknu ti, s PlayStation2 Magazínem se mi pořádně uleví. A ten Solid Snake, to je ti sekáč...“

Máte tohle?



Čtěte tohle!



A dostanete...



Všechny nejnovější PlayStation2 novinky, nejčerstvější preview a nejpříjemnější recenze. Jediný PlayStation2 časopis, který má každý měsíc demo disk.

Startujeme v květnu!



# TECHNOLOGIE A DESIGN BUDOUCNOSTI DNES



19. číslo **T3** v prodeji od 1. března

WWW.**T3**.CZ





Scanned by pepik75